

- 电脑知识系列谈(九)
- INTERNET 一族 ①
- 漫谈BBS(一)
- 运镖天下之四大镖局
- 魔眼邪神

POPSOFT

"Duke truly looks like a 3D supermodel of a game: sleek, sexy and gory with lead-thrashing action."
— Strategy Plus

Prepare Yourself for Total ... own!

八月份开奖



首届大众软件奖部份奖品

奖 项	获奖人数	奖 品
特等奖	1	NEC 电脑一台、多媒体组件一套、大众软件 T 恤衫一件、《1995 年合订本》一册
一等奖	2	声卡一块、《方正家用软件》一套、汉字系统一套、《四库字典》一套、娱乐软件二套、大众软件 T 恤衫一件、《1995 年合订本》一册
二等奖	10	《方正家用软件》、双语教学软件、《甲 A 风云》、《金山影霸》、《中国球王》、智冠游戏、EA 游戏
三等奖	100	中教教学软件、《中国球王》、智冠游戏、EA 游戏
四等奖	1000	金卡教学软件、中教教学软件、捷鸿《欢乐碰碰球》、其它软件
纪念奖	3～5 万	名信片、书签、彩色精美海报

注：每位幸运者获奖总价值按 1996 年 2 月刊上所公布内容办理。



寄语

首次大众软件奖终于快要揭晓了，当您拿到这本杂志的时候，抽奖可能正在进行中，价值十几万的奖品是杂志社成立一周年之际给读者朋友的一份礼物，也是对读者朋友们一年以来不遗余力支持《大众软件》的回馈。

获奖读者名单和更详尽的奖品列表本刊将在下期刊发，欲知后事如何，那就敬请期待下期杂志了。

还有一个好消息要告诉大家：

本社将于今年第四季度推出大家期待已久的...

《1996年大众软件增刊》

增刊将沿袭《大众软件》月刊的风格，力求做到知识性和娱乐性并重，内文200页，定价22元。配合增刊将发行《大众软件》配套光盘，定价45元，包括创刊号到1996年9月的所有配套磁盘内容，并增加大量最新实用工具及流行劲爆游戏，现在开始接受读者预订，本社将根据预订数量制作增刊及其配套光盘。

预订优惠价

增刊：20元　配套光盘：40元

预订截止期：1996年9月底（详见本期第40页）

感谢下列赞助单位对首次大众软件奖的大力支持：

- 天本科贸有限责任公司
- 北京双语电子有限公司
- 智冠电子（北京）有限公司
- 北京捷鸿高级软件技术开发有限公司
- 中国教育电子公司软件中心
- 北京金山软件公司
- 北京吉耐思科技公司
- 电子艺界北京代表处
- 北京北信源自动化技术公司

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
副 主 编：徐国成
广 告 部：张友利　单传船　李诚
封面设计：佘海波
彩页制作：北京洛日德信息技术有限公司
印　　刷：解放军报印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056号信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真：(010)67025232
社　　址：北京崇文门西大街4号楼8门
电子信箱(E-mail地址)：pop@iuol.cn.net
出版日期：1996年8月11日
零 售 价：人民币：6.00元
港　币：15.00元
美　元：5.95元

软盘目录

(总第13期)

- 全部拷贝工具
- 全部映像文件还原工具
- DOS百宝箱中的全部工具
- 总第10期WINDOWS百宝箱中的部分工具

目　次

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 8 月(总第 13 期)

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

网络游戏

游戏畅谈

TOP TEN

下期要目

- 漫谈 BBS(二)
- INTERNET 一族②
- 高速磁盘缓冲工具
- 遁入黑暗

上期要目

- 电脑知识系列谈(八)
- 拷贝工具集(上)
- 电脑测试工具(五)
- 新蜀山剑侠
- 命令与征服——隐秘行动

征集巫师

新 MUD 筹思中
征求人力物力支援

大凡爱玩泥巴的孩子都是调皮的,但决不会变坏。

——出自 Cuteyu 手札

本刊与国联在线网络公司合作,正在构建一个新的 MUD,特此征招有经验的玩家参予建设工作。

欢迎进入 MUD——这个充满了神奇、惊险、想象的虚幻世界。

Mail to me in BBS please……

信息与动态

●中文文本自动摘要系统通过专家鉴定 由上海交通大学王永成教授领导的国家863项目——“中文文本自动摘要系统”通过了上海市科委组织的专家鉴定。鉴定认为,该系统原则上不限制应用领域,摘录长度可任意设定,绝大多数文摘都能反映原文章的要点。能自动识别各类标题、作者、段首尾及正文等信息,具有一定的智能性,居国内外领先地位。这项科研成果标志着此类历经多年的研究课题已经取得了重大突破,并即将进入实际应用领域。 柳鸽

●中国教育电视台开办电脑专题节目 中国教育电视台自今年6月起开播名为《空中电脑教室》的电脑综合节目。该节目面向全社会各界电脑用户,主要宗旨是“科教兴国,向电脑应用要效益”。除了播出商品化软件的使用教程,还将及时报道电脑信息界动态及新技术,并介绍电脑在各行业的应用范例和经验。节目形式采用“电脑应用天地”、“电脑英语”、“电脑服务台”和“电脑资讯”等板块相互连接,强调实用性、知识性、专业性和可视性。该节目每周播出三期,将通过亚太1号卫星向全国及亚太地区播出,收视人数预计将超过1亿人。 柳鸽

●我国首台明盲文两用电脑在上海研制成功 由上海铁道大学研制成功的明盲文两用电脑,采用新老两种盲文点字,通过电脑同步显示中英文文字和语音,可进行中英文打字和图表设计。配上盲文打印机后,还可以把明文打印成盲文,懂盲文的盲人通过简单的培训就能直接上机操作。 柳鸽

●国内第一个区域性计算机测试中心在上海建立 这个计算机软硬件测试展示中心的主要任务是对华东地区的PC类计算机软硬件、外围设备、网络产品及其它微电子产品,在投放市场前进行技术性能验证和比较性测试。通过测试的产品予以展示,并颁发“信得过产品证书”,以便为消费者选购提供公平的性能依据,防止厂家对计算机设备产品性能进行脱离实际的宣传。 柳鸽

●微软、摩托罗拉和联想公司合作开发中文版WINDOWS NT 三家公司希望中文版WINDOWS NT能成为被国内用户广泛使用的商用平台。微软的官员说,当中文版诞生后,现在正在使用英文版WINDOWS NT的用户都可换用中文版,中文版WINDOWS NT将在“三金”工程中充当重要角色。微软公司中国区总监尼森说,随着中国信息现代化进程的加快,微软将有更多机会向中国用户提供高标准的软件,同时为地方软件开发者提供更多的商业机会。 柳鸽

●台湾将超过日本成为世界最大的笔记本电脑生产基地 据IDC报告,我国台湾省近年来笔记本电脑的年产量递增了2万到3万台,预计今年将生产166万台笔记本电脑,产量超过了前两年笔记本电脑第一生产大国日本,而全球笔记本电脑的需求量约为350万台。目前宏基公司是台湾最大的笔记本电脑生产商,月产量达6万台,预计年产量可望突破100万台,将比去年增加40%。 柳鸽

●康柏加强其微机产品的游戏功能 康柏公司于今年5月同他的两个战略伙伴——NEC和VIDEOLOGIC结盟,把高级视频游戏图象技术和高保真立体声技术组合到家用PC产品之中。这种将在今年晚些时候上市的康柏新系列家用电脑将加入高级的3D图象技术PowerVR,这种技术比现今最强大的游戏系统还要快四倍,另外还将集成Human的先进音响。康柏公司说,新的3D技术将使用户亲临逼真、富有生气的图形环境,体验平滑的动画和丰富强烈的色彩感受。 柳鸽

●去年全球MPC销售水平高涨 据美国数据研究机构报告,去年全球多媒体电脑的销量比前年猛增一倍,达2080万台。包括音响、图形、动画及视频在内的多媒体PC台式系统,去年在美国本土增长了30%,在欧洲增加了44%,而在亚洲爆增391%。数据研究机构的官员说,1995年亚洲市场热烈地拥抱了多媒体,种种迹象表明多媒体在亚洲的比例将高于美国市场。 柳鸽

VRV病毒爆光

病毒名:内奸(Hidentraitor)

病毒属性:文件寄生

病毒特征:该病毒先将所寄生的文件压缩然后占用所寄生文件的剩余空间。使文件字节数不变,隐蔽性极强。



INTERNET进入大家庭

——国联在线网络有限公司访谈

北京　DEMON

INTERNET 是联结各个计算机信息网络平台的总网络，概而言之 INTERNET 是网间之网。目前，INTERNET 已经成为全世界最大的计算机互联网，有 150 多个国家和地区通过 INTERNET 联通，包括了数百万台计算机和数千万用户。INTERNET 具有实用的功能和丰富的资源，是信息资源的总汇，您可在网上找到您想要的各类信息，内容涉及政治、经济、文化、体育等等各个方面。自今年以来国内的 INTERNET 服务公司越来越多，个人加入 INTERNET 已不再是一个遥远的梦想。

国联在线网络有限公司是中国政府批准设立的首家提供 INTERNET 商业服务的全国性股份信息网络公司，致力于为中国境内的中外商业客户和个人提供全方位高质量的 INTERNET 联通及相关商业服务。国联是国家电信部门开发 INTERNET 的业务代理和中国网的网员，由一批通晓计算机网络，并在技术开发、市场营销等领域具有丰富合作经验的专业人员组成，与国家电信部门保持密切联系，并得到美国信息产业服务业著名的国际数据集团(IDG)的技术支持。

国联公司有良好的网络运行环境，128K 高速率 DDN 专线通向 INTERNET，近 100 条中继线方便用户拨号入网，提供 INTERNET 的全部基本服务，如电子邮件(E-mail)、文件传送(FTP)、远程登录(Telnet)等等，而 WWW 服务平台是国联 INTERNET 服务的重点。

所谓 WWW 平台即全球信息高速公路万维网(World Wide Web)平台，它超越传统信息传播媒介的单一性和局限性，淋漓尽致地发挥电脑技术带来的多媒体功能，将文字、图片、声音和影像等信息同步瞬时深入广泛多样化地展现在用户面前。而国联的 WWW 服务正是通过 WWW 这些特性助您通过无所不在的国际网络，在全球范围内拓展商业空间，建立全新营销渠道，展示个人风采。

随着人们越来越注重对自我价值的认识，重视个人在整个社会的地位以及期望自身价值得到社会更大的认可，同时人们的社会交往愈来愈多，很多人希望能结交更多的朋友，所以国联公司推出了个人 Homepage 专栏——“展示您的风采”，可根据您的个人爱好和风格进行设计。通过这个专栏，您可尽展您的风采，结交世界各地的朋友。当然您也可以申请个人的 Web Sites 服务，拥有个人的 PPP/SLIP 帐号，自行制作 Homgpage，并向世界各地提供匿名 FTP(anonymous FTP)服务。

个人加入 INTERNET 非常简单，硬件要求是一台 486 以上的微机，有 8M 以上内存，25M 以上的自由硬盘空间，一个速率在 9600BPS 以上的调制解调器，一条电话线及插线式电话机，操作系统要求是 WINDOWS 3.1 以上版本。拥有上述设备后，您即可前往国联公司申请入网。

入网手续也极简便，先填写一份系统信息调查表和用户调查表，个人入网要提供身份证，单位入网需提供入网申请信。在签完入网协议书后，就可预约安装时间，3 天内国联公司的技术人员会上门调试安装，在安装的同时提供基本操作培训，并会按期开办培训班，招收对 INTERNET 有兴趣的学员，教授 INTERNET IN A BOX 和 NETSCAPE 的使用技巧。

拥有一个 E-mail 地址，进入信息高速公路已成为一种流行趋势，也将成为每个人的生活需求。

’96 第二届北京家用电脑及软件展示展销会

北京　迦楼罗

随着国内电脑技术的普及和广泛应用，个人电脑及其附属产品市场正在迅速发展，它们正越来越融入中国人的生活中。



’96 第一届北京家用电脑及软件展示展销会在今年寒假的 5 天展期中成交了 768 万元，成功的推动了中国电脑市场的发展。暑假来临之际，由北京市海淀区商会科技计算机商会、中国电子进出口总公司和中国国际贸易促进委员会北京市分会联合主办，北京市海淀区商会科技计算机商会、中国电子国际展览广告公司和北京国际经济技术公司承办，《电子产品世界》、《中国电脑教育报》、《大众软件》等单位支持的’96 第二届北京家用电脑及软件展示展销会于 1996 年 7 月 13 日至 7 月 17 日在北京再度拉开帷幕。

这次为期 5 天的展会可以说是厂商们的擂台赛，仅家用电脑整机供应商就有宏基、大众、康柏、飞利浦、日本电器、郁金香、联想等著名厂商，展会中处处可见在播放《终结者Ⅱ》等 VCD 或运行《毁灭战士Ⅱ》、《雷神之锤》来作演示的电脑，音效之奇妙、画面之流畅，让参观者留恋忘返。这些家用电脑多是 PENTIUM 机，但价格仅相当于一年前的 486，看来是电脑爱好者们扩充装备的时候了。

组成电脑的核心是 CPU。世界三大 CPU 型号在此次展会尽数登场。CYRIX 的 6X86-P166+ 号称是 DOS 下最快的 CPU，P120+、P133+、P150+ 等型号均超过了同主频的 PENTIUM 且价格并未高出许多，是不错的选择。AMD 的 AMD-K5-PR100 也是 PENTIUM 级的产品，性能上当然也号称是超过了 PENTIUM-100。展会上也出现了能与它们相抗衡的 PENTIUM PRO，不过价格上个人用戸还无法承受。

新型的 CPU 必须要新型主板支持才能完全发挥性能，这回华硕、中凌、联讯、精英等主板生产商都有基于 INTEL 最新型的 HX 和 VX 芯片组的主板参展，更有甚者还有大批的 PENTIUM PRO 主板。对于 CYRIX 的 6X86 和 AMD 的 K5，这些主板绝大多数已能支持。

软件公司占了这次参展公司的一半以上，除了 ROBOWORD、MIS 等工具软件外，绝大部分是娱乐软件。由《大众软件》经销的前导的《官渡》、光谱的《运镖天下之四大镖局》、电子娱乐的《电脑魔神》、智冠的《魔法门之英雄无敌》、金盘的《成吉思汉》、大宇的《大富翁Ⅲ》都是抢手产品。看来刚放假的学生们不会觉得无聊了。

《大众软件》杂志社、北京图新新技术中心（宏基代理）和国联在线网络公司联合举办了 INTERNET 知识普及活动，将 INTERNET 引入了展会现场，进行 WWW 上网演示，并让参观者亲手一试在 INTERNET 驰骋的感觉，吸引了大量的参观者。

这次展会集合了许多软、硬件厂商及相关服务公司，其中许多是著名的家用电脑供应商和软件制作发行商，体现了当今家用电脑的潮流。特别是一些软件厂商与硬件厂商相结合，使用戸在购买电脑的同时即可得到大量的软件支持，看来软件和硬件的结合已成了目前的销售趋势。



人脑与电脑的较量

北京　张保明

编者按：国务委员兼国家科委主任宋健夜读5月1日科技日报中“人脑与电脑的较量”一文，觉得此文写得很好，科学性、普及性、思想性都不错，既是科技综合新闻，也是一篇有吸引力的高级科普好文章。本刊部分摘录，以飨读者。

在今年2月14日－18日这一周内，来自世界各地的计算机“精英”聚首费城，参加内容丰富多彩的学术活动，与这些学术活动同时举行的还有不少特别庆祝活动。其中最引人注目的是一场“人脑与电脑”的较量，这就是国际象棋大师卡斯帕洛夫（KASPAROV）与IBM公司怀胎6年才降生的“电脑棋手”DEEP BLUE(深蓝色)之间的国际象棋大赛。在这场悬赏50万美元的“人机大战”中，胜者取得40万美元奖金，而败者也获得10万美元奖金。比赛结果是卡斯帕洛夫三胜一负二平，人脑战胜了电脑！

谁是“深蓝色”？

“深蓝色”是IBM公司专门为国际象棋比赛而设计、制造的高档计算机。它可在3分钟(国际象棋比赛中每一步允许思考的时间)内计算500亿到1000亿步棋。这台计算机备有开局和残局数据库。这些数据库中收集了过去100年来国际大师级比赛棋谱。当棋盘上只剩下五个棋子时，残局数据库就能自动启动工作。它可为电脑棋手提供几十亿个残局棋势作为参考。

IBM公司是从1989年开始研制“深蓝色”系统的。“深蓝色”项目负责人许峰勋博士是一位华人，许博士在1988年就因为设计了名为“深思”(DEEP THOUGHT)的电脑棋手而出名，“深思”是世界上第一位取得国际象棋特级大师级积分的电脑棋手。“深蓝色”研究小组的组长谈君健博士也是一位华人。他是IBM公司的资深计算机专家，主要负责IBM公司RISC系统/6000可升级强力并行系统SP的设计工作。他们的研究目标是：如何开发一台能与世界上最优秀的国际象棋大师较量的“电脑棋手”。

卡斯帕洛夫其人

今年4月13日将满三十三周岁的卡斯帕洛夫是一位出生在阿塞拜疆巴库市的原苏联国际象棋特级大师。这位从4岁开始就开始涉足国际象棋棋坛的“象棋神童”，在国际棋坛上留下了一连串光辉的战绩，从1986年至1993年连续七年保持世界冠军称号。目前，他在国际象棋坛上的积分是2805分。

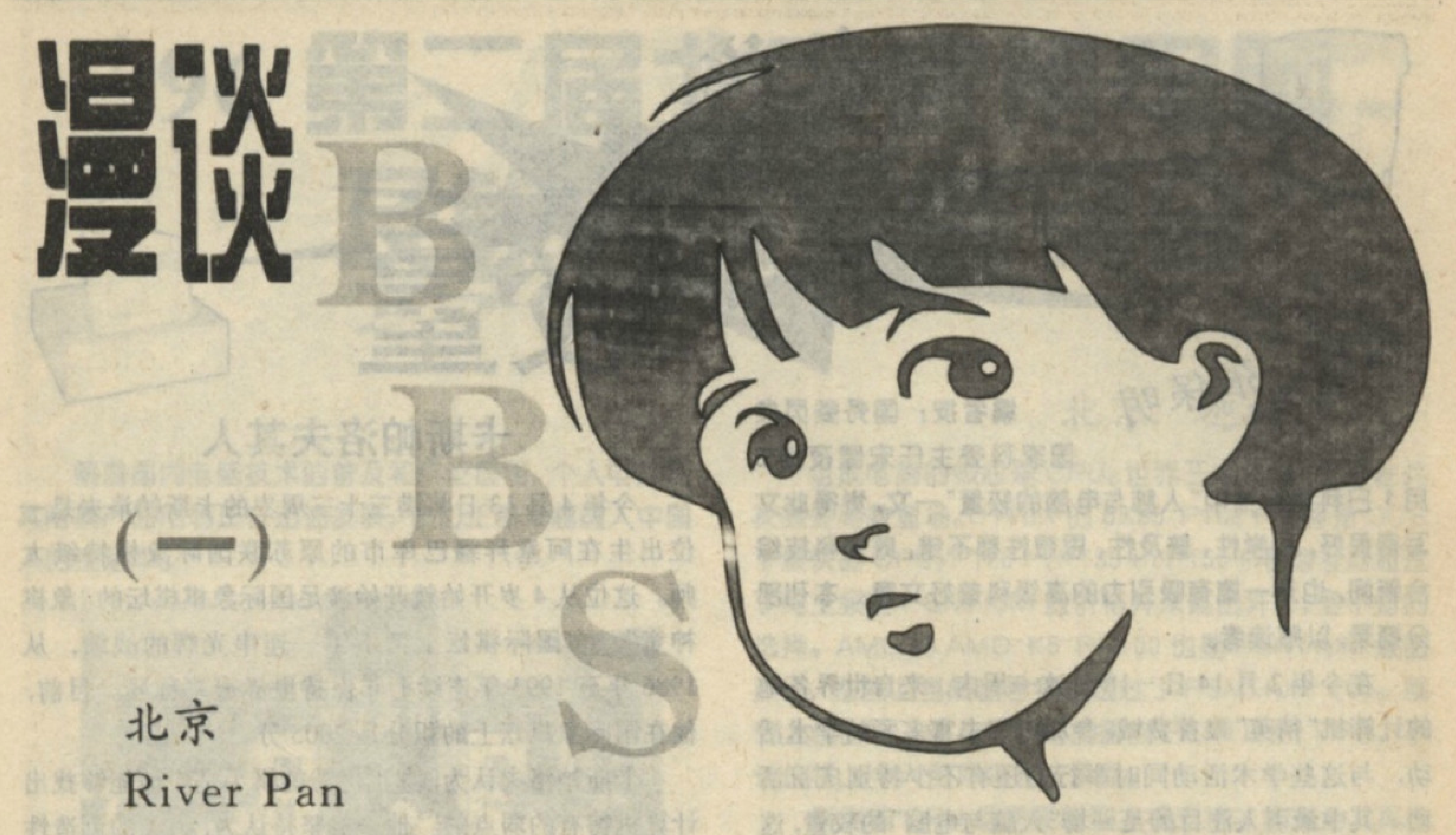
卡斯帕洛夫认为，真正优秀的棋手是应该能够找出计算机特有的弱点的。他一贯坚持认为，人类的创造性和想象力，将永远能战胜计算机。他说：“在正规的古典国际象棋比赛中，计算机在本世纪内没有取胜的机会。我个人愿意接受这一挑战。”

人机对弈的历史与现实

早在1950年，“信息论”的创始人CLANDE SHANNON(香农)指出：“调研下棋问题其目的为了开发能用来解决更多实际问题的技术。”他认为，棋赛是计算机分析技术理想的试金石，因为棋赛问题的定义十分精确，无论是允许的操作(棋步)还是最终目的(将死对方)都十分明朗。圆满地解决这个问题既不轻而易举，也不会过于困难。

研究电脑下棋在理论上的意义在于，它能帮助人们更深入地理解下面这样一个多年来争论不休的根本问题：当计算机的速度越来越快时，电脑的智能有没有极限？电脑是否能最终胜过人脑进而取代人脑？今年的人脑与电脑的较量，虽然以人脑取胜而告结束。但是，我们可以看到，“深蓝色”已经比“深思”前进了一大步。

人机大战虽然已告一段落，人脑仍然占了上风。但是这一重大事件对于计算机科学技术的深远意义怎样估计也不会过高。笔者期待着国内会有更多的专家学者、工程师和企业家来关心这一场激动人心的“人脑与电脑的较量”，同时，想一想我们能在这场较量中做些什么贡献？我们期待着，神州大地能出现战胜围棋棋圣聂卫平的“电脑棋手”。



漫谈 BBS（一）

北京
River Pan

第一章 认识 BBS

曾几何时，人们利用飞鸽传达彼此间的信息。然而这种方式的效率及安全性极低，因此，飞鸽传书早已成为历史的名词，渐渐地，有人专门负责送信的工作，而演变为近现代的邮政了。

随着科技的进步，计算机的普及，人们又希望彼此间的计算机也能够相互传送信息。BBS——"电子公告栏系统"就在这千呼万唤中应运而生。

BBS 的英文全称是：Bulletin Board System，翻译起来就是电子公告板。BBS 最早是用来公布股市价格等一些资料，甚至连文件传输的功能都没有，而且只适用于 APPLE II 上。这种早期的 BBS 与一般街头和校园内的公告栏性质相同，只不过是通过电脑来传播或取得消息而已。一直到 PC 开始普及，有人尝试将 APPLE II 上的 BBS 转移到 PC 上，BBS 才开始渐渐蔓延开来。近些年来，由于爱好者们的努力，BBS 的功能已经被大大地扩展，它已经不再是昔日的吴下阿蒙了。

我们可以通过 BBS 系统来随时取得国际最新的软件及信息，也可以通过 BBS 系统来和别人讨论计算机软硬件、INTERNET、多媒体、编程等各式各样的有趣话题，更可以利用 BBS 系统来刊登一些"征友"、"廉价转让"、"公司产品介绍"等启事……这些象电影里的情节，已经成为事实！而且这个园地就在你我的身旁，只要你拥有基本的电脑设备就能够加入这个"超时代"的领域，进而去享用它无与伦比的威力！

一、BBS 的历史

1978 年在美国芝加哥诞生了一套以 8080 语言开发的 CBBS/ Chicago (Computerized Bulletin Board System/Chicago)，此乃最早的一套 BBS 系统。之后随着 Apple 的问世也开发出基于 Apple 的 Bulletin Board System 和 People' s Message System （公共信息系统）。1981 年 IBM PC 诞生时还没有自已的 BBS 系统，直到 1982 年 Buss Lane 才以 BASIC 为 IBM PC 写了个原型程序，其后经过几番增修，终于在 1983 年在由 Capital PC User Group(CPCUG) 的 Communication Special InterestGroup 会员的努力下改写出 RBBS-PC 系统，经 Thomas Mack 的整理后，总算完成了 RBBS-PC 的第一版。这套 BBS 系统的最大特色是其源程序全部公开，有利于日后的修改和维护，也因此在开发其它的 BBS 系统时都以此为架构，所以 RBBS-PC 也赢得了 BBS 之祖的美称。

但在当时，站与站之间的联系并未获解决，直到 1984 年美国的 Tom Jennings 开发了一套电子公告栏及电子邮递的程序（FIDO），由于它具有站际连线，自动互传讯息的功能，所以站际间可以在一个共同的预定时间传达电子邮件，使得 BBS 网络化有了一线生机。

BBS 发展至今，目前世界上业余的 BBS 网络除了 FidoNet 以外，几个较具知名度的有 EggNet、AlterNet、RBBS-Net 等。由于这些网络和 Fidonet 之间的资讯交流基本上不成问题，这就是所谓的跨网。

二、BBS 在中国

大约是从 1991 年开始，国内开始有了第一个 BBS 站。经过长时间的发展，直到 1995 年，随着计算机及其周边产品的大幅降价，BBS 才开始盛行。发展至今不过几年光景，却挟其无以拂远的号召力，使得上站的使用者蒸蒸日上。用户的工作阶层，上至国家公务员，下至小学生，而象医生、教师、工程师等则比比皆是。

国内的 BBS 站，按其性质划分，可以分为两种：一种是商业性站台；另一种是业余性的 BBS 站。由于使用商业 BBS 站要交纳一笔费用，而商业站所能提供的服务并不比业余 BBS 站多，所以使用者都更乐意加入全免费的业余 BBS 站。在这里，我们要向读者澄清一下"业余"这一概念。业余 BBS 站中的"业余"两字，并不是代表这种类型的 BBS 站的服务和技术水平是业余的，而是指这类 BBS 站的性质而言。这种 BBS 站的架设，完全是出于个人兴趣，并且是从研究、学习的角度出发，所以业余 BBS 一般是不向使用者收取任何费用的。和商业 BBS 最大的不同在于，参与业余 BBS 活动的人员，都是志愿服务人员，他们付出的不仅是金钱，更多的是精力。其目的是为了推动中国的计算机网络的健康发展，提高广大计算机用户的应用水平。

为了使读者迅速了解和熟悉 BBS，我们将以北京的天堂资讯站(Paradise BBS)为例，带领大家走进这个神奇的世界。

三、BBS 的功能和用途

各个 BBS 站的功能不管有什么差异，都必然要包括以下基本功能：

△电子邮件(E-Mail)

BBS 上最常使用的功能就是电子邮件（E-Mail)。当您在一个 BBS 上正式注册后，该 BBS 系统会给您提供一个电子信箱，通过它，您可以和其他使用者进行交流，随时随地与外界互通信息。如果您有什么问题解决不了的话，在 BBS 中发一封公开信，很快就能得到答案。如果您所登录的 BBS 站参加了网络转信，那么您在该 BBS 站相关的信区中写的信会转到全国其他地方的 BBS 站上，也就是您能通过该 BBS 站与远在天边的朋友互通信件。

△文件传输

BBS 通常都有一个庞大的文件库。通过 BBS 系统提供的上载(Upload)、下载(DownLoad)功能，您可以与大家交流最新软件。特别值得一提的是，BBS 中陈列的软件都是共享软件(ShareWare)或公益软件(PD)。有些 BBS 站设有专区供软件作者陈列他们新开发出来的软件，如天堂资讯站有一个本地创作软件发表区，其中陈列的都是国内作者新开发出的共享软件或公益软件。这些软件的作者也会经常上站与大家交流，如果您在使用该软件时遇到问题，可以在站上给作者留信，以取得帮助。这种只花些电话费就可以得到最新软件的事可能您是第一次听说吧。

△公告栏

这是 BBS 的最基本也是最原始功能。许多公司为了宣传自已的产品，纷纷在 BBS 上设立一块公告栏，定期发表最新公司产品。亦有热心的使用者定期将诸如股票行情，电影讯息，电视节目表，图书目录等各种生活资讯上载到 BBS 站上。更有一些公司为了宣传自已的产品和为用户提供售后服务，竞相开设自已的 BBS 系统。

△时间银行

为了能让更多的用户上线，许多业余 BBS 站都会限制每一个使用者的每日上线时间。如果您今天的时间用不完，可以进入时间银行，将剩余时间储存起来；在您欲下载文件而时间不够用时，你可以进入时间银行，将储存的时间取出来以供下载之用。另外，有的时间银行还提供抢劫银行和买彩票的游戏功能。

△其他功能

BBS 站一般都会提供一些外部在线游戏程序。通过电话线玩游戏，可能您没有试过吧。多线的 BBS 站往往还提供在线 CHAT(聊天)的功能，此外，在条件许可的情况下，有的 BBS 站还提供进入 INTERNET 的便利。

读了上文，您可能已经大致认识了什么是 BBS，作者将在后面几期中，详尽地为大家介绍如何使用 BBS 系统。精彩内容，敬请期待。

关于作者：

作者 River Pan，北京天堂资讯站站长(Paradise BBS's Sysop)。

关于天堂资讯站：

天堂资讯站是座落于北京海淀区的一个业余 BBS 站，从 1995 年底开始试运行以来，已经有了半年的历史。目前该站的用戶人数已经超过 800 人，每天访问该站的人数不低于 160 人次，总上站人数已经突破 2 万人次。天堂资讯站的联机电话是：10-6818-8622。目前该站一共有两名志愿工作人员：

站　长(Sysop)：　River Pan

副站长(Co-Sysop)：　Steve Lee

读者今后有问题可以上天堂资讯站向上述二位提问。

INTERNET 1 一族

北京 李鹏

一、梦幻之网

(一)关于 INTERNET

INTERNET 的中文译名有网际网、网间网、国际网、国际电脑网络、国际电脑分组交换网等许多种，一般情况下是通用的。由于它能联结各种网络，所以人称网际网或网间网；由于在 INTERNET 上没有国界的限制，所以又称它为国际网。

INTERNET 起源于美国。那时美国军方在进行一项将不同地域、不同型号的电脑和局域网络以同一个协议联接起来以进行信息交流的计划。这个计划造就了 INTERNET 的前身 ARPANET，它是由高级研究计划管理局(ARPA)和美国国防部于 1969 年建立的军用网络。由于这个计划是如此诱人，美国的政府单位、各个大学和商业组织都卷入其中。逐步发展成了一个网络中另有网络的集合体——INTERNET。后来这个网络所用的网络通讯协议也被各国所采用，于是各国的电脑网络便也使用相同的方法来交换资料，INTERNET 慢慢延伸到了世界的各个角落。

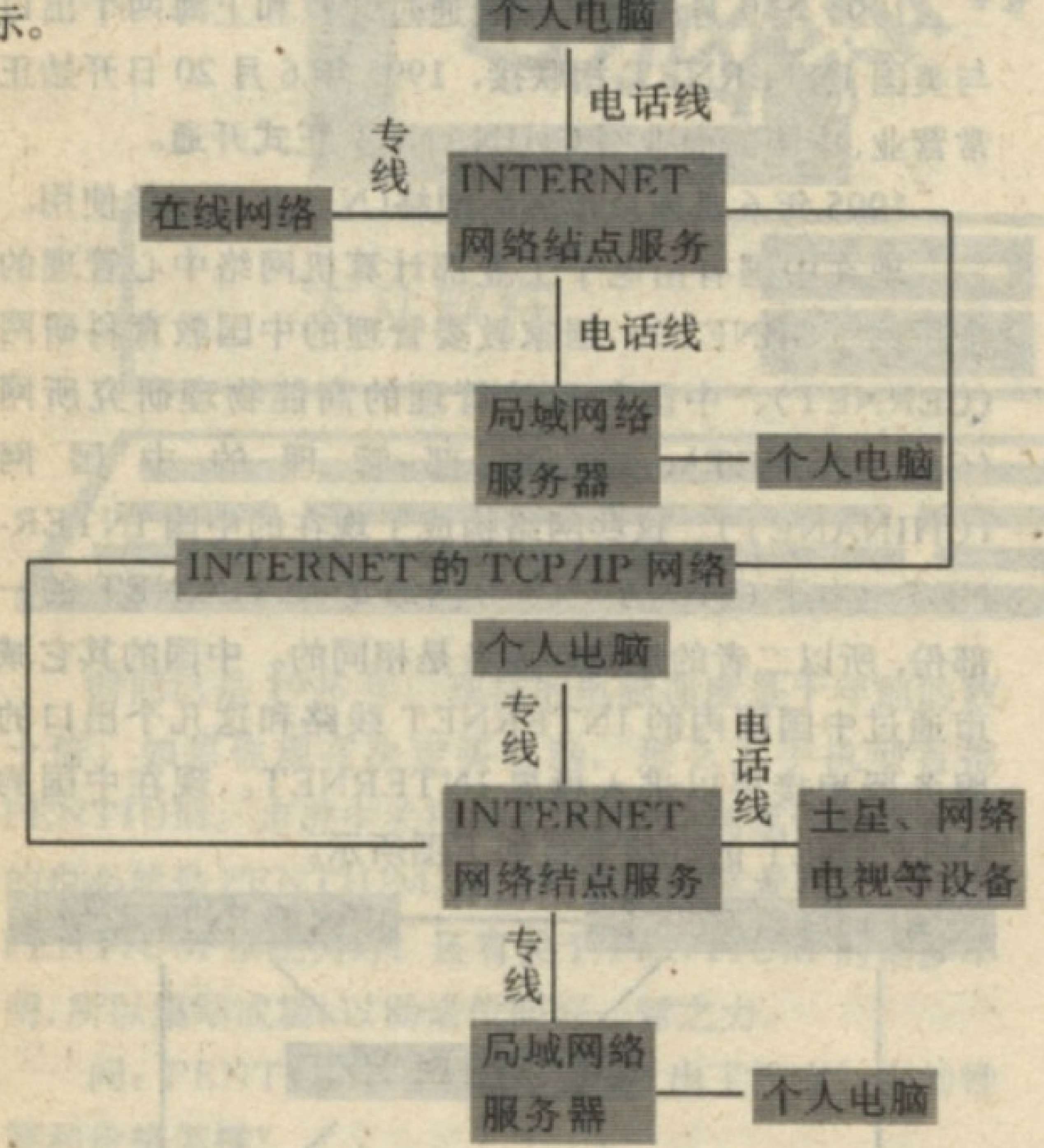
最初的 INTERNET 并不以盈利为目的，它主要被用来进行各种科学研究和资料传送，所以有着浓厚的学术气氛，资源共享的精神是在 INTERNET 上存在着一个极为重要的东西。这种精神让国界、洲界消失于无形，让电脑与电脑、网络与网络可以彼此连结起来，互相使用彼此的传输线路、电脑硬件和软件。但商业组织看中了这只会下金蛋的鹅，在其上广泛开展商业活动。正是由于商业组织雄厚资金的介入，INTERNET 的规模迅速扩大，成为现在这种怪物般的巨型网络，而商业机构正是目前 INTERNET 最大的一个族群。现在的 INTERNET 是世界上规模最大、用户最多、影响最广的网络，它已经覆盖了 150 多个国家和地区、联接了 1500 多个网络、含有 2,200,000 台以上的电脑、有超过 25,000,000 个用户，这些数据还在吓人的增长。当然这也带来一些问题：最早设计 INTERNET 并没有考虑到这么大的规模，大量用户的涌入使网络的速度降到了龟速，网上各种资源也濒临用尽。INTERNET 自身正凭借高科技技术的出现进行改革。

到现在为止，INTERNET 并不属于任何国家或组织所有，并没有一个组织叫做 INTERNET。虽然有许多团体机构为它制订规范，管理部分网络，但说 INTERNET 是由许许多多自发性的机构联合在一起所形成的网络，谁也没有完全的决断权。这样一个松散的组合竟然能够保持正常运行，实在是一件怪事。正因为如此，所有 INTERNET 没有一个总的资源索引，想要在这个行星级数据库中查找一个特定信息的全部资料是不可能的，而从各方面得到的资料又有很多是重复的，从数据的汪洋大海中找出自己真正想要的材料要浪费许多金钱和时间。不过要说还有什么信息找不到，那就不太可能了。如何管理好 INTERNET，使网络用户不再进行重复劳动正成为一个迫切的问题。

(二)INTERNET 的构成

在 INTERNET 上，各种电脑都利用一个叫作 TCP/ IP 的网络通讯协议和对方进行即时性的资料交换，达到资源共享的目的。各个用户电脑相当于 INTERNET 的终端，以各种方法和最近的 INTERNET 网络结点服务器相连，再由它负责和其它的 INTERNET 网络结点服务器联接，由此实现电脑间的沟通。由于是通过网络结点服务器与远方通讯，最终用户本身只

需付本地联接的费用即可，省去了高昂的长途通讯费用。对一般用户而言，它就意味着只要打市内电话就能和全球通讯，无需再付国际长途电话费。当然用户还是要付市内电话费和INTERNET的服务费的，但总数也比国际长途电话费便宜得多。这个联接方法如下图所示。



个人电脑只是一个泛称，机种不受限制，可以是IBM PC或MACINTOSH等个人机。当然联接不限于是个人电脑，也可以是加装特别设备构成简单电脑的土星等游戏机或网络电视及新兴的网机(NPC)，当然也可以是小型、中型、大型、巨型机。这种联接可以用调制解调器(MODEM)通过普通电话线或ISDN光缆电话线进行拨号入网，或干脆使用路由器(ROUTER)或网关(GATEWAY)通过光缆以速度更快的ISDN或T1专线联接。

至于在线网络(ONLINE SERVICE)是指一些提供类似INTERNET服务的广域网络，例如MICROSOFT NETWORK、CompuServe、AMERICA ONLINE。它们的资源本来只能是自己的用户才能使用，但在INTERNET的影响下它们改变了以往的封闭模式，不但为用户提供INTERNET上网服务，还将自己的资源也变成了INTERNET的一部分，使INTERNET上的任何用户都能使用(当然要付费了)。

局域网络(LAN)主要是指各个公司为进行日常工作而建立的网络和大学校园网，多为ETHERNET、UNIX、NETWARE等等。这些网络中原先有许多是不支持TCP/IP的，有自己的通讯协议。但由于TCP/IP的优越性，它们越来越多地开始支持TCP/IP，变成了和INTERNET互为表里的INTRANET(内部网)。对TCP/IP的支持与否决定了它访问INTERNET的方式。

同局域网络一样，如果个人电脑所使用的操作系统支持TCP/IP，例如是内置TCP/IP的WINDOWS 95、WINDOWS NT、LINUX或加装了WINSOCK的WINDOWS，即可直接联接INTERNET。如果不用TCP/IP而使用其它的间接方式，可以利用服务器间接的和INTERNET进行通讯，但缺少INTERNET下的即时性服务。

在INTERNET中采用通用的地址格式来管理网络，每个结点的服务器和局域网都有一个自己的数字地址(IP Address)，这个地址是唯一的。地址以四个数字(取值范围是从0至255的整数)表示，中间以“.”隔开，例如202.96.26.243。数字地址按第一个数被分成四级：

1. A级：1至127，包含160万多个地址，配给主干网络。

2. B级：128至191，包含六万多个地址，配给大网络。

3. C级：192至223，包含两百多个地址，配给小网络。

4. D级：0和244至255，供研究使用，不配给任何网络。

由于近来INTERNET用户的激增，数字地址日趋不足，往往将一个高级地址拆开来配给。

为了便于记忆，由数字地址可以映射出一个域名地址(Domain Name)。域名地址由字母或数字组成，中间以“.”隔开，例如www.nat.net.cn。最后一组表示国家，例如cn表示中国、ca表示加拿大、jp表示日本，但美国往往不加；倒数第二组表示机构性质，例如net是网络公司、com或co是商业公司、edu是教育机构、gov政府机关；倒数第三组是服务器名称，例如nat是北京电信局服务器；到现在为止是用户真正申请到的域名，在这个域名的左边可以任意加延伸名，一般是服务器类型，例如www表示是超文本服务器、ftp是文件传送服务器。按这种组合方式可以大致猜出某公司的域名地址，例如美国EA公司的超文本服务器是www.ea.com，日本EPSON公司的超文本服务器是www.epson.co.jp。不过在实际中不一定都如此。由于INTERNET的服务器使用的多是UNIX系统，所以在英文上有大小写之分。

一台服务器只有一个数字地址，但一个结点一般有

两台以上的服务器，主要是留一个后备，所以一个域名地址可能代表一个结点的多个服务器的数字地址，例如202.96.26.243和202.96.0.133都是iuol.cn.net。同样，一台服务器可以运行两个以上的程序，从不同的端口（Port）进入有不同的服务，这时就可能有两个表示两种性质的域名地址与之相对应。当用户想进入一个服务器时，给出域名地址或数字地址均可。

以专线上网时，用户自身成为INTERNET的一部分，速度快但价格昂贵，适合公司使用。使用MODEM时通过电话线进行拨号入网，速度要慢得多，但价格便宜得多，适合个人使用。INTERNET网络结点服务器提供下列三种拨号联接方式：

1.TERMINAL：将用户的电脑当作终端来处理，仅能相互传递资料。这个方式不需要用户的电脑支持TCP/IP协议，使用普通的通讯软件即可。不过这是一种间接联入INTERNET的方式，用户实际上没有自己的IP，只是利用服务器的分时操作系统操作服务器进行工作，简单来说就和一个局域网一样。在这种方式下，所有的工作结果都存放在服务器上，需要进行专门传送才能下载到自己的电脑中（例如用ZMODEM通讯方式）。

2.SLIP：用户要有一个自己的IP地址，用户电脑要支持TCP/IP协议。当用户运行网络程序联接上服务器时，用户的MODEM被虚拟成一块INTERNET网卡，这时用户实际上已成为一个独立的INTERNET结点，所有的工作都是在自己的电脑中执行的。

3.PPP(POINT－TO－POINT PROTOCOL，点对点协议)：和SLIP功能类似，不过用户不一定要有自己的固定IP(静态IP)，可以在每次联机时服务器会随机分配一个IP(动态IP)给用户使用。这个协议的好处是多个用户可以共享有限的IP资源，不用为每个用户分配一个IP。

（三）INTERNET在中国

从1989年开始，中国国际计划委员会和世界银行开始合作兴建中国国家计算与设计网络(NCFC)。它的目的是将原有的中国科学院网络(CASNET)、北京大学网络(PUNET)、清华大学网络(TUNET)联在一起。自1994年4月开始使用INTERNET服务，并得到了中国国家级的域名"CN"。

1993年中国科学院高能物理研究所（IHEP）与美国SLAC网络联接成功，并于1994年3月开始接上INTERNET。1994年7月改与日本国家高能物理实验室(KEK)联接，并通过KEK与美国的ESNET联接。

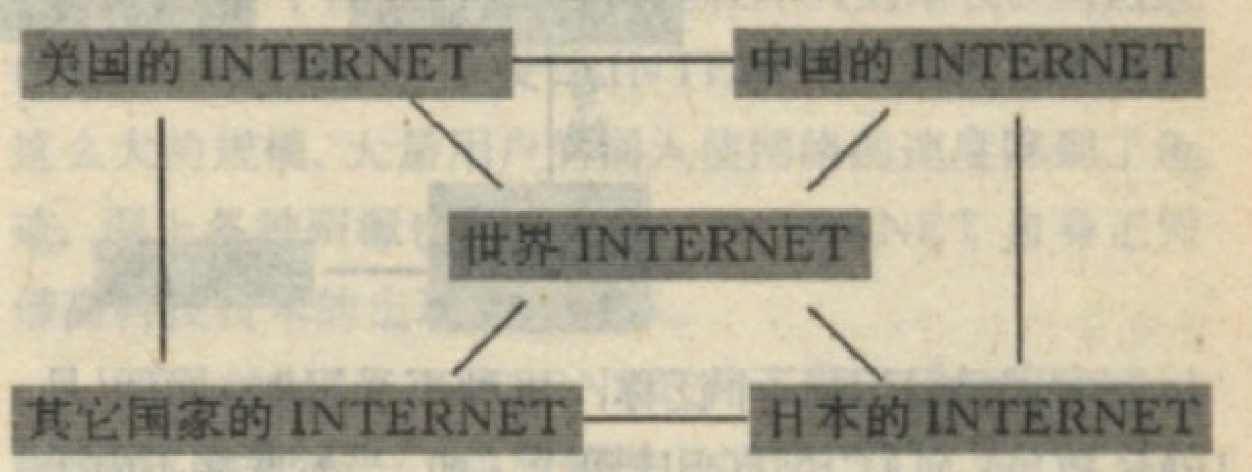
1993年中国开始建立中国教育及科学研究计算机网络（CERNET），并于1995年5月开始联接上INTERNET。

1994年9月20日北京化工大学和日本东京理科大学联接成功，开通了与CARE和美国JVNCENT的联接。

1994年9月邮电部开始通过北京和上海两个出口与美国INTERNET相联接，1995年6月20日开始正常营业，中国的商业网CHINANET正式开通。

1995年6月南京市国际网络(NJNET)开始使用。

现在中国有由电子工业部计算机网络中心管理的金桥网（GBNET）、国家教委管理的中国教育科研网(CERNET)、中国科学院管理的高能物理研究所网(GLOBALNET)、邮电部管理的中国网(CHINANET)。这些网络构成了现在的中国INTERNET。由于CHINANET等网络是INTERNET的一部份，所以二者的规范和服务是相同的。中国的其它城市通过中国国内的INTERNET线路和这几个出口的服务器相接得以进入世界INTERNET。现在中国的INTERNET的联接方式如下图所示。



从上图可以看出，中国INTERNET是INTERNET分布在中国的部分的总称，不是任何一个网络的次网络，是和美国、日本的INTERNET平起平坐的。不过现阶段中国INTERNET的工程并未完成，中国的几个国际出口之间并未建立联接。也就是说清华大学的用户想和邮电部的用户联系，信息会被发到日本，再送到美国，然后传回中国，明明只相隔短短几十公里的路却要绕地球一圈才能收到，慢得简直不能忍受。这就是为什么邮电部的用户玩远在加拿大的《侠客行》却比清华的《新东方故事Ⅱ》快得多的缘故。

不过中国INTERNET在应用方面已有了初步规模，并诞生了几个商业性的INTERNET服务公司。CHINANET除了提供拨号入网和专线入网的服务外，还与中国自行发展的中国公用分组交换数据网(CHINAPAC)、公用电话交换网(PSTN)、公众电子信箱系统（CHINAMAIL）、长途电话直拨系统(CHINADDN)、用户电报网（TELEX）、帧中继网(FRAME RELAY)等电信系统的广域网相连，能够进行资源共享。



电脑知识系列谈(九)

你问我答话PENTIUM

北京 李鹏

时间已是1996年，现在的电脑速度是十年前的数十倍。如果你现在决定买电脑，那么人手机型首推PENTIUM。走进中关村的电脑商店，商家们给你推荐的也必然是PENTIUM。最近常有人问笔者买什么样的PENTIUM系统为好，还有关于PENTIUM的诸多不明，所以集结成篇，以助诸位同好一臂之力。

问：PENTIUM OVERDRIVE出了没有？它的性能和价格怎样？

答：1995年秋季，INTEL正式推出了PENTIUM OVERDRIVE。虽然在1994年它的广告就已随处可见，但过了一年才见其芳踪。这种芯片有63MHz和83MHz两种型号，分别是25MHz和33MHz的2.5倍频。由于它们是分别对应486DX2-50和486DX2-66升级的，所以性能上和486DX-100差不多，而且价格高的惊人。486 DX4-100的升级品种现在还未见推出。

问：PENTIUM OVERDRIVE和PENTIUM有何不同？什么主板可以使用它？

答：PENTIUM OVERDRIVE是为486主板而设计的PENTIUM级CPU。它将PENTIUM的64位外部数据接口改为32位，内部缓存增加到32K(PENTIUM为16K)。在核心部分，由于采用了PENTIUM的技术，所以拥有超标量架构、分支预测和快速浮点协处理器等486所没有的技术。所有支持INTEL PENTIUM OVERDRIVE P24T的486主板都可以使用PENTIUM OVERDRIVE。P24T最大的特点是CPU的插座比一般的大，插入普通的486CPU后还能看见外围有一圈针孔(共有237或238个)。

问:PENTIUM主板有多少种?哪种比较好?

答:这个问题可能是问得最多的。PENTIUM的主板少说也有50种，附表列出常见的几种。至于谁优谁劣很不好说，有的是功能强售价高，有的是配置低价格低，主要看你实际需求和预算而定。

问：有没有486/PENTIUM或PENTIUM/PENTIUM PRO的兼容主板？它们是否比单是PENTIUM或PENTIUM PRO的主板快？比双PENTIUM的系统又如何呢？

答：由于486、PENTIUM(奔腾)或PENTIUM PRO(高能奔腾)是不同类型的三代CPU，所以它们的双用兼容主板必须有对应的两组控制器。而且当使用其中一组时另一组就不再工作了，所以速度上并不是两块CPU的总和。这种板价格高且兼容性差，在国内市场上鲜有见到。双PENTIUM系统是为服务器等机种而设计的（例如使用INTEL NEPTUNE控制器的AIC PE90/100)，两块CPU可轮流工作而减少热度，同步工作时性能上比单CPU要好，不过如果没有支持这种技术的WINDOWS NT之类的操作系统，性能也无从发挥。PENTIUM PRO主板用的是INTEL的450KX、440FX等控制器，不同于PENTIUM的控制器。

问：听说PENTIUM-120以上的系统必须使用EDO的内存，是这样吗？EDO内存与普通内存有什么区别？

答：PENTIUM-120以上的系统不一定非要用EDO内存，不过用它会增加稳定性和速度。EDO (EXTENDED DATA OUTPUT）内存较普通内存稍快，价格也贵不太多。现在还有更高级的突发EDO (BURST EDO）内存和同步内存（SYNCHRONOUS DRAM，简称SDRAM）出现，以及配合DCA2使用的动态内存（ENHANCED DYNAMIC RANDOM AC-

CESS MEMORY，简称EDRAM)都比它快。但现阶段的PENTIUM PRO系统并不支持EDO或突发EDO等内存，只支持72线的HIGH DENSITY SIMM。

问：我使用一种名为INTEL TRITON PCISET CHIPEST的主板，它是75/90/120/133的PENTIUM主板，为何会有3.3V/5V的跳线？而我明明用的是3.3V的PENTIUM-75为什么跳成3.3V不能启动，要用5V才行？75/90/120/133的PENTIUM有5V的吗？

答：这种TRITON主板的说明书明明写有："JP21-CACHE SRAM VOLTAGE SELECTOR."也就是说JP21所设的电压是二级缓存而不是CPU的。而且它还说："ALL PIPELINE BURST SRAM OR ASYNCHRONOUS DATA SRAM I/O LEVEL MUST BE 3.3V，VOLTAGE LEVEL WILL BE 5V OR 3.3V SELECTED BY JP21."可见同步管道突发式静态二级缓存和静态二级缓存都应用3.3V的设定。

问：听说PENTIUM主板必须两个一组地插入内存，而且必须是相同速度和校验的，是吗？

答：不是，早期的PENTIUM主板必须要两片内存才能启动，而且两片内存不一样常会死机。但有个别的主板用了新技术，单片内存也能启动。

问：现在市场上的主板上常有两块标着INTEL的大芯片，难道全是INTEL生产的吗？还是假冒产品？

答：这可不是冒牌货，那些芯片叫INTEL TRITON，就是PENTIUM主板的核心控制器（PCIset SYSTEM CHIPSET）。主板当然不全是INTEL的产品，但控制器可是INTEL生产的。当然不是所有的PENTIUM板控制器都用INTEL的，华硕P55SP4就用的是SIS的。我们现在使用的主板多用的是INTEL编号为430FX的芯片组（一套四片，主芯片为SB82437FX66和SB82371FB)，但最近INTEL发行新一代的TRITON Ⅱ，分为商业板的430HX(一套两片，主芯片为SB82437VX和SB82371FB）和专业板的430VX(一套四片，主芯片为SB82437FX66和SB82371SB)。现在的华硕P/I－P55T2P4使用的是430HX，比用430FX的华硕P/I－P55T2P4N贵四百多元。其它还有精英的P5HX－B用的是430HX，精英的P5VX－B用的是430VX、华硕的P/I－P55TVP4和ABIT的AB－PR5使用的是430VX。

问：我听说主板可任选是内置EIDE界面还是SCSI界面，PENTIUM主板是这样吗？

答：根据不同的型号，PENTIUM可内置不同的界面控制器。IWILL P54TS甚至同时内置了APAPTEC SCSI-2和EIDE两种界面，能同时带动11个硬盘、光驱或磁带机(SCSI-2的7个，EIDE的4个)。

问：PENTIUM主板都省去了TURBO功能吗？

答：不是，例如IWILL P54TS就有TURBO功能，不过绝大多数的主板确实取消了此功能。

问：在PENTIUM CPU的插座旁边有一条白色的针槽，是干什么用的？

答：那条东西叫作VRM变压组（VOLTAGE REGULATOR MODULE)，它的作用是调节出主板没有设置的特殊电压供CPU使用。有些新型主板可直接用跳线给出特殊电压，所以省略了这一部分，但有些主板是为了节省成本而省去了这个部分。

问：我仔细数了一下PENTIUM CPU插座，发现有320孔和321孔两种，它们有什么区别？

答：320孔(PIN)是支持当前75/90/100/120/130 PENTIUM(P54C、P54CS)的SOCKET 5标准，而321孔（PIN）是可以支持未来P55C(内置多媒体功能的MULTIMEDIAPENTIUM）和P55CT的SOCKET 7标准。不过能不能使用未来的P55C和P55CT型PENTIUM还要看主板是否有相应的电源，不然P55C和P55CT可能无法稳定工作。

问：我的PENTIUM主板在靠近二级缓存的地方有一个类似EISA的插槽，但又不是。它是干什么用的？

答：那是为了使用插卡式同步二级缓存（L2 CACHE RAM MODULE SOCKET，符合INTEL COAST 2.X SPEC的160线插槽）而设计的。PENTIUM可使用多种二级缓存，有常见的写回或写通式非同步静态二级缓存(ASYNCHRONOUS SRAM)，还有新出现的同步静态二级缓存（SYNCHRONOUS SRAM)和同步管道突发式静态二级缓存(PIPELINED BURST SYNCHRONOUS SRAM)。另一类动态缓存(如海洋的DYNAMI CACHE ARCHITECTURE和DYNAMI CACHE ARCHITECTURE 2，即DCA1和DCA2)在PENTIUM主板上还未出现。新式的同步缓存较传统的非同步缓存速度要快一些。通常的主板已有非同步缓存，插入同步缓存后要将非同步缓存设为没有。有的同步缓存并不是插卡式的，而是直接焊接在主板上(例如EX8551)，所以主板上没有插槽。

问：PENTIUM PRO比PENTIUM快多少？

答：早期的386是两个时钟周期执行一条指令，486是一个时钟周期执行一条指令，PENTIUM是一个时钟周期执行二条指令，PENTIUM PRO则是一个时针周期执行三条指令，所以从理论上说PENTIUM PRO

比相同主频的 PENTIUM 至少快 50%。不过那是指在 WINDOWS NT 下运行 32 位的软件，而运行 16 位的软件时往往比同主频的 PENTIUM 还慢，从下表可看出它们的速度。

整数运算(以 SPEC INT 92 为标准)
浮点运算(以 SPEC SP 92 为标准)

	整数运算	浮点运算
PENTIUM-120	172.2	108.4
PENTIUM-133	190.9	120.6
PENTIUM PRO-150	276.3	220.0
PENTIUM PRO-166	327.1	261.3
PENTIUM PRO-180	327.4	254.6
PENTIUM PRO-200	366	283.2

这些数值只是理论上，除非使用的是 WINDOWS NT 或 OS/ 2 这类纯 32 位的系统来运行 32 位的软件，如果是 DOS、WINDOWS 3. X 甚至 WINDOWS 95 都无法有这样表现，在 16 位的系统上 PENTIUM PRO 会慢于 PENTIUM。

问：我从 386DX-40 升级为 PENTIUM，这样是否能发挥 PENTIUM 的应有性能，与直接买 PENTIUM 有多大差别？

答：由于升级到 PENTIUM 要更换主板和 CPU，所以应能发挥出 PENTIUM 应有的性能。升级与直接买整机主要的差别体现在显示卡、硬盘等设备上，它们有可能无法跟上 PENTIUM 的速度，不过升级时连它们一起换了，那就没什么区别了。

问：PENTIUM 和 486 的 CPU 风扇是不是不一样，所以商店里卖 PENTIUM 时都送风扇？

答：PENTIUM 的风扇比 486 的大，不过并不是所有的商店都有风扇送的。把 486 的风扇直接粘在 PENTIUM 上是个省钱的方法，不过效果很不好，还是买专用风扇的好。此外还有些特制的风扇可以自行发现转速是否合适，不过要专用的电源接口(例如，随 PENTIUM OVERDRIVE 附送的原厂风扇或 IWILL 的音乐风扇)。

问：PENTIUM 的内、外部主频是不是一致？

答：不是。PENTIUM 主板有 50/60/66 等几种主频，PENTIUM 也采用了倍频的工作方式。例如 PENTIUM-75 的外部主频是 50MHz，内部是外部的 1.5 倍，即 75MHz。

问：有的 PENTIUM 主板上有一个类似电源插座的东西，不过只有普通电源的一半长度，是风扇电源吗？

答：这不是风扇电源，而是为欧洲机箱特设的电源接口，当使用欧洲机箱时将由此接入电源，而不使用大陆常用的八线电源。

问：有的主板上有一个多出一段的 PCI 插槽，是插什么卡使的？

答：这是华硕独创的多媒体接口(MEDIABUS)，可以使用特殊的多媒体卡，例如 AV868、AV264CT、AS7870 等合卡。当然也可以忽略多出的那一部分，把它当作一个普通的 PCI 插槽使用。

问：有些 PENTIUM 主板(例如联讯 EX8551)使用了称为闪存(FLASH MEMORY)的技术，它有什么优点？

答：闪存技术并不是 PENTIUM 主板才有，某些新型 486 主板甚至高档打印机都使用了这种技术。它的原理是能用软盘将 BIOS 中原来只读的部分更新，这样用户不用象原来升级 BIOS 一样要将 BIOS 拆下来更换，只要向代理商索取软盘即可。有了这种技术，主板制造厂商能方便地修改 BIOS 中的错误，并能支持新产品，例如 CYRIX 和 AMD 的 6X86。

问：各种 PENTIUM 的速度如何？

答：PENTIUM 的速度由多方面因素决定，例如同一块 CPU 在不同主板上的表现就可能不同。AMD 5X86-133 在运行 16 位程序时速度超过 PENTIUM-75，不过运行 32 位程序时又比 PENTIUM-75 慢许多。所以这里用常见的 iCOMP 指数来显示一下 CPU 之间的差别：

486SX-25	100
486SX2-50	180
486DX2-50	231
486DX2-66	297
486DX4-75	319
486DX4-100	435
PENTIUM OVERDRIVE-83	581
PENTIUM-75	610
PENTIUM-90	735
PENTIUM-100	815
PENTIUM-120	1000
PENTIUM-133	1100

问：AMD 和 CYRIX 生产的 5X86 和 6X86 是用 PENTIUM 主板的吗？如果是，什么 PENTIUM 主板

可使用它们？它们的性能怎样？

答：AMD 和 CYRIX 的 5X86 都是用于 486 主板的，性能和低档 PENTIUM 差不多。AMD 的 5X86 本刊已作过详细介绍。CYRIX 5X86－120 的性能和它差不多，用 Norton SI 测速为 271.7，不过它有一个驱动程序叫 CX5X86. EXE，加入 CONFIG. SYS 后可上升到 316.9 至 380.3，已可和 PENTIUM 90 媲美（配置为 SHUTTLE HOT － 433 486PCI UMC888 256K CACHE 主板、12MB 内存、PCI Trident 9440 1MB RAM 显示卡）。这个驱动可从下列地址取到（有 DOS 和 WINDOWS 两种版本）：

ftp://ftp.tku.edu.tw/UPLOAD/others/5x86b8.zip

ftp://copnt.cs.unp.ac.za/uploads/cyrix/5x86b9.zip

ftp://ftp.csie.nctu.edu.tw/pub/CSIE/Cyrix/conf11.zip

http://www.dfw.net/～sdw/cxstuff.html

至于 AMD 的 SSA 和 CYIRX 的 6X86 是用于 PENTIUM 主板的，但要主板支持才行。例如联讯新版的 EX8551 可使用 CYRIX 的 6X86，但在 6X86 推出前的版本则无法使用（可更新 BIOS 来获得支持）。海洋 OBM NOVA 610 新星多媒体电脑（16 MB EDO 内存、256KB 同步缓存、8 倍速光驱）使用的就是 CYRIX 的 6X86，用 WINSTONE 96 FOR WINDOWS 95 测试出的性能如下：

CYRIX	6X86-P166＋（150MHz）	87.7
INTEL	PENTIUM-166(166MHz)	82.9
CYRIX	6X86-P150＋（133MHz）	81.5
INTEL	PENTIUM-150(150MHz)	77.6
CYRIX	6X86-P133＋(110MHz)	76.6
INTEL	PENTIUM-133(133MHz)	76.0
CYRIX	6X86-P120＋(100MHz)	71.7
INTEL	PENTIUM-120（120MHz）	70.9

附表：

厂商	型号	控制器	CPU主频(mhz)	ISA	PCI	VRM	最大异步缓存(K)	最大同步缓存(K)	卡式二级缓存槽	备注
精英	P5VX-B	INTEL	75-166	4	4	无	无	256	有	
精英	P5HX-B	INTEL	75-166	4	4	无	无	256	有	
华硕	P/I-P55T2P4	INTEL	75-166	3	4	无	无	256	有	①
华硕	P/I-P55TVP4	INTEL	75-166	3	4	无	无	256	有	②
华硕	P/I-P6RP4	INTEL	150-200	3	4	有	无	无	无	③
中凌	ATC-1000	INTEL	75-166	4	4	无	无	256	有	
大众	PA-2100	VIA	75-120	3	4	无	1024	无	无	④
海洋	RHINO 5	OCTEK!	75-133	4	4	无	512	无	有	
联讯	EX8551	INTEL	75-150	4	4	无	256	无	无	

注：①有多媒体接口

②有多媒体接口，5 条内存槽，有 1 条是 168 线

③有多媒体接口，PENTIUM PRO 板，不支持 EDO 内存

④内置声卡

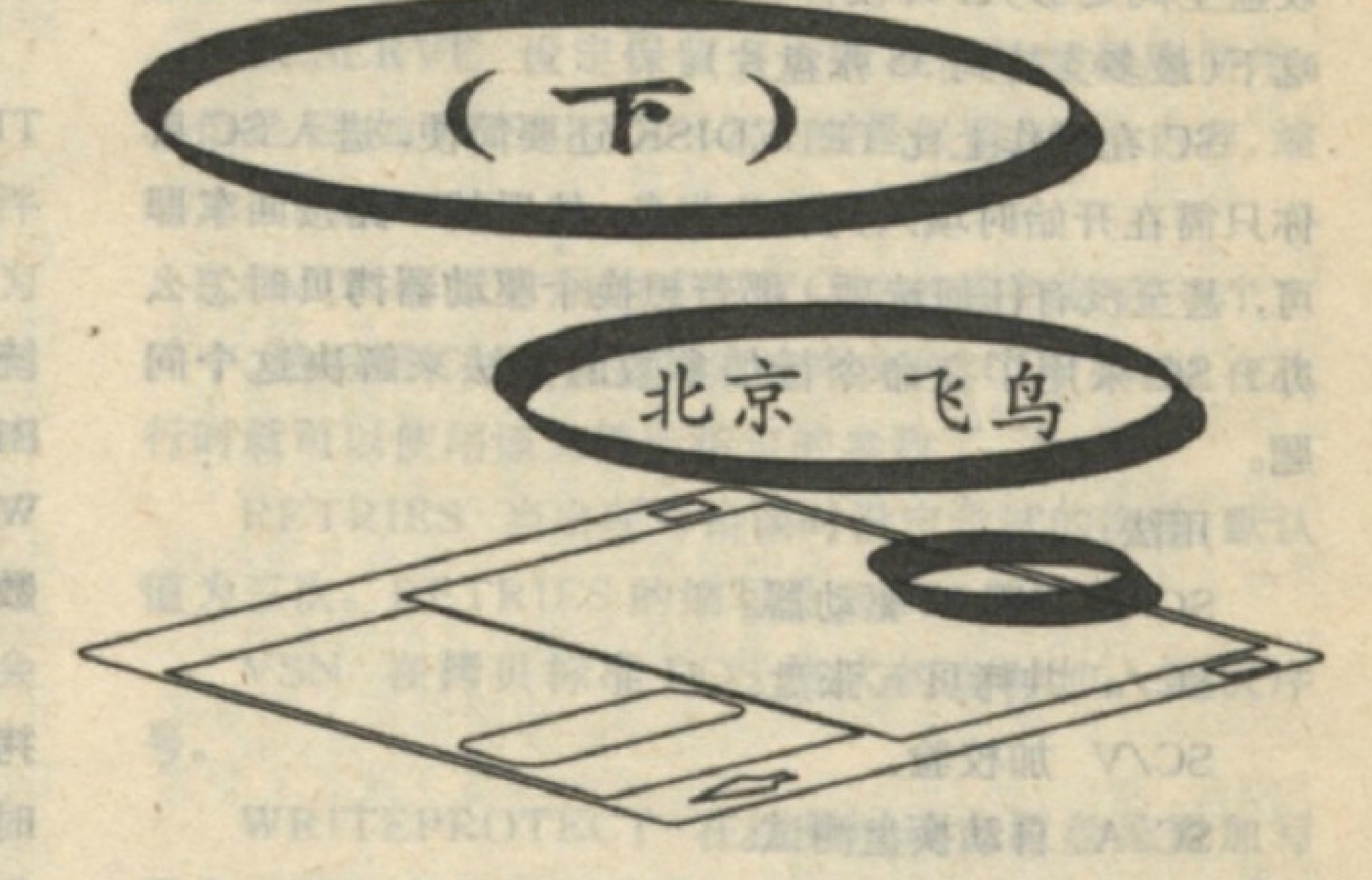
有些主板标注能支援 PENTIUM-180、200，但它们还未发行，真正能否使用还得另说，所以主频只标注到当前已出现的主频。不特别说明时上述主板均含 IDE 等多功能接口，并支持 EDO 内存，所用均为 4 个 72 线内存槽。

某些主板可用多种二级缓存，但使用其中一种后其它几种一般不再安装。上表所列的是最大缓存数，但厂商一般不预装最大的缓存数。最大同步二级缓存数是指直接焊在主板上的，有卡式同步二级缓存槽的主板均可插 256K 或 512K 一片的卡式同步二级缓存。有些主板的同一型号也有区别，所以分别列出，如 EX8551、PCI500C-E。更详尽的主板列表请参见本刊配套磁盘。

拷贝工具集

（下）

北京 飞鸟



六、TELEDISK

前面谈到有许多能做磁盘映像的工具，这TELEDISK就是其中默默无闻的一个。TELEDISK的别名叫磁盘传真机，一执行主程序，一切都显得简单明了——屏幕上显示三项功能：

1. COPY DISK TO FILE，把一张盘拷到一个文件，这就是在做映像文件。

2. COPY FILE TO DISK，把那个文件再转拷成一张盘，这就是一个反转映像文件的过程。

3. COPY DISK TO DISK，在TELEDISK里，磁盘对磁盘的拷贝反而退居其次，因为这个磁盘拷贝其实就是DISK→FILE→DISK。

用箭头键可在这三个选项中自由切换，在亮显的光条上按回车，即可进入工作界面。在选择COPY DISK TO FILE后，你只需指定文件名，文件后缀由TELEDISK分配，第一个即为.TD0，如果目标盘不仅仅是一张，那么TELEDISK会顺序分配后缀名，如TD1、TD2等。拷贝的模式包括DOS ONLY、BOTH SIDE、SIDE0、SIDE1。其中DOS ONLY较适用于DOS格式的磁盘，选择这种模式后，TELEDISK将会拷贝磁盘上的有效信息，如磁盘引导区、文件分配表、根目录区、有效的数据区等，而磁盘上的诸如被删除信息、未使用的磁道等隐含信息将不被拷贝。而BOTH SIDE、SIDE0、SIDE1这三个选项则不考虑DOS的数据存储模式，完全按物理方式对指定的面进行拷贝，在大多数拷贝工具中鲜有这样的设定，这也是TELDISK颇具特色的一个设定。在这种模式下，因为TELEDISK要读取每个磁道，所以速度要比DOS ONLY慢些。对于非DOS格式的盘，即使你指定了DOS ONLY的格式，TELEDISK还是会自动切换到BOTH SIDE的方式。这个程序的另一个特点是能在拷贝的同时选择压缩，压缩选项包括NORMAL和ADVANCED，选择ADVANCED能开启压缩选项，但拷贝速度自然也就变慢了。

在使用FILE TO DISK这一功能时，需注意文件的大小和磁盘格式是否相容，一张1.2M的5寸盘可以容纳720K的3寸盘所制作的文件，但对于1.44M的盘就无能为力了，这点就不如目前市面流行的那些拷贝工具。在恢复文件到磁盘时，无需指定后缀，只需给出文件名，TELEDISK将顺序进行。

DISK TO DISK这一功能其实是基于DISK TO FILE和FILE TO DISK的联用，所以其基本参数和选择与上述两种功能中的设定是一样的，唯一的区别在于多了一个源盘和目标盘的选择。

TELEDISK这一工具的操作极为简便，按F1能看到使用上的一些帮助信息，ESC键退出。因其选项不多，所以整个界面一目了然，没有弹出式菜单带来的种种麻烦，而其单面拷贝的功能也可说是独树一帜。

七、SC

SC是由SEAWOLFSOFT出品的一个拷贝工具，全名是Hi-Performance DISKCOPY，直译过来就是

高性能拷贝，它的性能高在哪儿呢，你一执行就知道了。

运行后会马上弹出一个窗口，问你这一组共有几张盘，现在明白了吧，SC 的高性能是在于它能将要拷贝的一组盘一骨脑都读入内存，然后再一张张拷出来，在你拷贝一组盘时不必再为源盘与目标盘混作一团而苦恼了。可能你会担心内存不够用，SC 早就考虑到了这一点，它能将硬盘上的所有空间开作虚拟内存，只要你的硬盘空间足够大，即便你一次性读入数十张盘也能通通吃下(最多支持到 35 张盘片)。

SC 在操作上比 TELEDISK 还要简便，进入 SC 后你只需在开始时填入共有几张盘，然后就一路按回车即可，甚至没有任何选项，那若想换个驱动器拷贝时怎么办？SC 采用了在命令行加参数的方法来解决这个问题。

用法：

SC/B 使用 B:驱动器。

SC/n　共拷贝 n 张盘。

SC/V　加校验。

SC/A　自动换盘测试。

在读入/ 拷贝一个循环完成后，SC 会弹出一个窗口，出现一个如下所示的基本操作选择：

1. Make a another copy

此选项用来再制作一个拷贝。

2. Select a diskette to write

在拷贝一组盘时，可用这个选项来选择加拷一组盘中的哪一张。

3. Start a new copy procedure

开始新一轮的拷贝，清除原先读入的信息。

4. View error logtable

看错误信息，有时在拷贝时会出现一些错误，看看这个就一目了然了。

5. Exit to dos

退回 DOS。

SC 也是早期流行的拷贝工具之一，它的操作简便，但功能相对目前流行的工具要弱一些，而顺序读入多张盘片的特色给笔者一个很深的印象，也得到一些用家的推誉，由此可见一个软件不一定要做得大而全，只要有一定的特色就会有一定的市场。

八、COPYQM

COPYQM 是一套功能较多的拷贝工具，可能听过的人不少，用过的人不多。COPYQM 的参数极为繁杂，很容易让人知难而退，是笔者所见过的拷贝工具中参数最多的一个。COPYQM 能制作映像文件，指定要拷的磁道，它的 Plus 版还能添加序列号，对磁盘做防拷保护等等。

COPYQM 的指令格式为：

COPYQM 〈drives〉〈options〉

COPYQM 提供了许多参数，其中某些参数需要配合一个指定的数字，有些则不需要，参数后面要先加一个"＝"号，然后再跟数字，例如 COUNT＝10。

大多数的参数都可用缩写替代，如 WRITEPROTECT 可缩写为 WR。

参数详解：

BIOS　指定 COPYQM 在处理磁盘读写时使用系统的 BIOS。在通常情况下 COPYQM 是绕过系统 BIOS，使用本身的处理程序，但在某些情形下，例如在 WINDOWS 的多任务环境下操作时，可能会用到此参数。BIOS 的缩写是 BI。

BLIND　指定 COPYQM 不依照标准的磁盘格式拷盘，而是按源盘的格式拷贝。当源盘含有非标准磁区时，这个参数就很有用了。需要注意的是，当你明明是使用一张 DOS 格式的盘时，系统却提示说"NOT A DOS DISKETTE"，这说明这张盘可能有引导型病毒。BLIND 的缩写为 BL。

CHECK　比较源盘和目标盘。

SOURCE　指定源盘驱动器，如 SOURCE＝A。除非您指定相同的驱动器，否则 COPYQM 将不会使用同一个驱动器进行拷贝（如 COPYQM A：SOURCE＝A)。SOURCE 缩写为 SO。

MONO　使用单色显示方式，主要是为了在一些笔记本机上显示更清楚。缩写为 MO。

NAG　设定提示音效，如果在 20 秒内您未做任何操作，将会出现一段音乐提示您注意。

SILENT　把拷贝时所有声音关掉，缩写为 SIL。

NOPAUSE　关掉"Press any key to continue"的提示信息，缩写为 NOP。

CONVERT　指定目标盘的规格，如 CONVERT＝1.2M，目标盘就成了 1.2M 的盘，只要大于源盘规格就成。COPYQM 支持 360K、720K、1.2M、1.44M、2.88M 五种规格。CONVERT 的缩写为 CON。

NOEMS　不使用 EMS 建立临时文件。

NOXMS　不使用 XMS 建立临时文件。

如果这两个参数同时被指定，COPYQM 将使用硬盘来建立临时文件。

SAMRT 自行侦测目标盘是否格式化，如果已经格式化则自行忽略，不再进行格式化，缩写为SM。

QUICK 指定COPYQM只读写有资料的磁道。

COMPARE 对写入的资料进行比较，这样会令速度减慢，缩写为COM。

VERIFY 设定校验方式，缩写为VE。

VERIFY=ALL 全盘校验。

VERIFY=NONE 不校验。

VERIFY=DATA 只校验有资料的磁区（默认）。

ALL、NONE、DATA的缩写分别为A、N、D。

RECORD 建立一个映像文件，必须为此映像文件指定文件名，如RECORD=FILE，将产生一个名为FILE的映像文件。"?"在此参数中是一个特殊的控制码，文件名中的"?"将被"0"替代，而以后产生的同名映像文件的最后一个"?"位将被顺序加1，例如"FILE??"实际产生的文件名为FILE01、FILE02……FILE99。如果指定文件名为"/ASK"，则每读一张盘，COPYQM会停下要求你取名。RECORD的缩写为REC。

PLAYBACK 还原映像文件。需要指定文件名，如果是多个文件，则用","隔开，例如PLAYBACK=ONE，TWO，THREE。当一次性要还原很多文件也可用通配符*、?。若是文件名用"/ ASK"代替，则与RECORD一样，也会要求输入文件名。PLAYBACK的缩写是PL。

NOCOMMENT 忽略注解。在操作时忽略注解说明，也不要求输入注解。事实上非注册版并没有为映像文件增加注解的功能。NOCOMMENT的缩写为NOC。

NOSQUEEZE 指定COPYQM不采用长度编码法来压缩映像文件，缩写为NOS。

TRACKS 设定要拷的磁道数，缩写为TR。

SIDE 设定要拷的面，双面的磁盘可选择只拷一面。

FIRST 设定第一个磁道的编号，缩写为FI。

SHELL 在拷贝时执行指定的外部程序，缩写为SH。

RESERVE 设定保留多少内存供外部程序使用，单位是K，如RESERVE=256则是保留256K内存，缩写为RES。

CMD 可把常用的COPYQM的参数放在一个文件中，然后用CMD参数指定这个文件，COPYQM在执行时就可以使用该文件所指定的参数了。

RETRIES 当出现写错误时设定尝试的次数，默认值为三次。RETRIES的缩写是RET。

VSN 在拷贝标准DOS格式的盘时加入随机序号。

WRITEPROTECT 在拷贝时确定源盘是否加写保护，缩写为WR。

STATUS 当驱动器没有自动侦测更换磁盘的能力时，可试试这个参数。

COPYQM的参数到这儿就介绍完了，值得一提的是，以上所提及的参数都可用环境变量进行设定，不过因为环境变量的设定中不允许再次出现"="号，在这种情况下可用";"替代。

（上接26页）推出了一组Windows下的应用程序，由NDD For Win、SD For Win、System Watch For Win、INI Tracker For Win等组成。NDD For Win、SD For Win与DOS下的版本功能相同，只是可以在后台运行，实现多任务处理；INI Tracker For Win是一个记录各种配置文件变化的软件，它能自动跟踪win.ini、System.ini、Config.sys、Autoexec.bat，记录其变化以便于系统维护。而System Watch For Win更值得一提，它实时检测Windows的各种硬软件系统信息，如Windows内存、物理内存、虚拟内存、DOS内存以及GDI、USER信息，C:、D:、E:盘的容量情况。如果你发现哪一条的颜色变红了，便是警告你这种资源小于正常情况。你该释放一些了。

由于在Windows下，界面当然比DOS下要好得多。你在NDD For Win、SD For Win运行时，还可以设定背景音乐呢。

Norton Utilities搭乘了Windows的快车，而且推出了DiskTop For Windows，作为Windows的Shell，受到大家的欢迎。在Windows95推出后，又推出了For Win95的DiskTop。

Norton将与时代同步。

关于Norton的话题终于告一段落。也许在看了Norton的功能后你会对它的功能赞叹不已，这可不是我真正的目的，我希望你看后能够对Norton有一个全新的了解，在你有问题或任何需要的时候，让Norton能真正地帮助你，这才是一个实用软件应该做到的，也是Norton Utilities的宗旨。

映像文件还原工具

北京 王旭

与压缩文件相映成趣（或分庭抗礼）的当属映像文件，HDCOPY系列的IMG格式、DISKDUPE系列的DDI格式已成了现在映像文件的标准。与压缩文件相比较，它有以下几个特点：一是文件生成速度快；二是生成的文件只有一个，便于管理；三是与原软盘内容丝毫不差，这一点对于安装盘更为有利。

但是，不论是IMG格式还是DDI格式，它们的还原工作却很繁琐。首先要有HDCOPY与DISKDUPE，然后把这些映像文件一个一个地还原到软盘上，最后再从软盘安装到硬盘上。这一系列的操作都与软驱有关，大家知道软驱那是何等的慢，如果是两三张倒也罢了，要是十张以上的话……不但浪费时间，还得有大量的软盘，另外HDCOPY1.7x系列各个版本之间的不兼容，DISKDUPE系列参数设定的麻烦，也给还原工作带来了困扰。所以，在DOS这种开放式的环境下就有了专为映像文件还原编写的程序。

一、DDI2FILE

首先要介绍的是DDI2FILE，其功能较为单一，只能把DDI格式的映像文件还原到软盘上。其格式如下：

DDI2FILE <DDI Filename> <Target Drive:Dir>

与DOS的大部分命令相同，先是原映像文件名（可忽略后缀名），接着是目标盘与路径（只能是软驱），确认后回车，程序以英文符号"."表示其还原进度。

它最大的特点是可以把3寸驱动器与5寸驱动器的文件互换。在DISKDUPE里，有一个检测功能，如果不动点手脚的话，是无法将3寸驱动器生成的映像文件还原到5寸驱动器上的，而DDI2FILE解决了这一问题。

不过，由于其仍以软盘作为媒介，所以它并没有解决根本问题。

二、IMGDRIVE

被誉为"软盘替身"的IMGDRIVE集TSR技术、虚拟软驱技术、还原技术为一身，在映像文件还原工具中独树一帜，并给使用者带来了极大的方便。

当你载入IMGDRIVE后，它会"吃掉"51K左右的内存以便驻留。激活时先按住CTRL+ALT，再依次按下S、D、X，这时显示器的上方就会出现一个由三行表栏组成的菜单。

先说最后一行（信息行）。此行是IMGDRIVE与使用者交流的地方。错误信息与现在状态信息将会出现于此，并且喇叭会出声提醒你。

第一行是原映像文件名与输出文件名输入行，也是光标第一次出现的地方。在此要输入文件的全称（包括后缀名），如果不在当前盘则还要输入盘符与路径。需要注意的是，如果别的地方输入错了，想要修改，则应该从此处修改才能有效。

第二行栏目比较多，首先是目的驱动器选择。共有A、B、O三个选项，对于A和B，它们都可以虚拟3寸或5寸驱动器；O选项则是把映像文件还原到内存中，并不影响原先的盘符。其次是映像文件格式选择，IMGDRIVE可以处理三种文件格式：HDCOPY1·7A、HDCOPY1·7M、DISKDUPE生成的映像文件，其中HDCOPY以M版为主，绝大部分都可读出。下一个栏目是读选择，当你确定前面的输入正确的话，在此按下回车，程序就会开始工作，信息行则会提示你旧的文件没有写人，光标则会消失。至于最后的写选择，用处不大，它会把内存中的文件以指定的名称写到指定的盘上。

完成工作后，光标会再次出现，这时按ESC退出菜单，到目标驱动器去，你会发现文件已被还原，执行其中的安装程序，等到提示你换下一张盘时，重复上述操作，如此循环往复，直到全部安装完毕。这就是IMGDRIVE的流程，试一试，你会发现很容易学会的。

由于IMGDRIVE是以内存为媒介的，所以它的速度是最快的，不过要用好它还应该注意以下几点：首先不要在EMS和QEMM下运行，因为会有冲突，XMS或NOEMS是可以的；其次它与SMARTDRV也有冲突，如果非要装的话请先装入SMARTDRV，再装IMGDRIVE；最后一点，如果在激活时显示器会花，或退出后显示器颜色有变化，请不要担心，那是程序保存屏幕象素或恢复屏幕象素时的不完全所引起的，因为IMGDRIVE是以文本环境为主的，虽然也可以在图形环境下激活，但就会发生上述问题。

以IMGDRIVE这么强的功能，似乎没有必要再介绍其它的工具了，可问题并非如此。如果还原后的文件不是安装的形式，只要都拷到硬盘就能运行，那么使用

IMGDRIVE 还能算是方便么？在 WINDOWS 下，IMGDRIVE 不能够正常的运行，那又怎么办呢？以硬盘作为媒介的另一类型的映像文件还原工具将会弥补这些缺点。

三、UNDDI 与 UNHDC

由于这两个工具同出一手，其参数与使用方法都一样，所以放在一起介绍。先看它们的格式：

Unddi DDI－Img－Filename[DestPath][/E:/V]

Unhdc HDC－Img－Filename[DestPath] [/E:/V]

UNDDI 可还原 DISKDUPE3.3、4.0、4.07 生成的映像文件；UNHDC 可还原 HDCOPY1·7p(m、r、a)生成的映像文件。

Ddi－Img－Filename 和 Hdc－Img－Filename 是原映像文件名(后缀名可省略)

DestPath:目标盘与路径

/E:不再为每一个文件分别建目录

/V:列映像文件目录

这两个工具可以看成是 DDI2FILE 的加强，它们不但可以把映像文件还原到软盘，也可以把映像文件还原到硬盘，对于还原完了就可运行的程序是极其方便的。如果是 WINDOWS 下的安装程序，则应先在硬盘上建立与映像文件数目相等的目录，再把映像文件还原到相应的目录中，最后进行安装就可以了。

UNDDI 直接把映像文件还原到盘上，所以没有什么特殊要求；UNHDC 却先把映像文件还原到内存中，然后再转到盘上，所以就要给它留出足够的内存，不然就会有不可预测的后果发生。

四、UNDSKIMG

UNDDI 与 UNHDC 二者合一就变成了 UNDSKIMG，另外它还可以还原 DUP(一个早期的软盘操作工具)生成的映像文件。其格式为：

UNDSKIMG filename [Output][options]

filename：原映像文件名(后缀名为 IMG 的可以省略)

output：目标盘与路径

options：参数：

/d:还原到软盘上

/l:列映像文件目录

/?:帮助

这个工具并非好使，当然这是个人见解。它不能在光驱上运行，因为它需要足够的硬盘空间以便写入临时文件，即使你只是想看看映像文件目录，也同样如此。不过，不用担心，它会删掉那个临时文件的。

五、UNDISK

UNDISK 是参数最多的，也是此类型中功能最强的。它号称能还原十多种映像文件格式：

1. DUP 3.0
2. DiskDupe
3. HDCOPY 1.7x
4. QCOPY PRO
5. COPYQM
6. HDCOPY 1.7a
7. DISK IMAGE
8. DEC DISKIMAG
9. DISK CLONER
10. Sab Diskette
11. DEC DUPDISK
12. PCSS COPYEZ
13. SWDI 3.3

试试看，这么多种你能找到几个？

下面是它的格式：

UNDISK filename [Target dir] [/OPTION | －OPTION]

filename:映像文件名(可忽略后缀名)

target dir:目标盘与路径

/OPTION | －OPTION:参数：

/?,/H:显示帮助信息

/C:强制中文信息显示

/E:强制英文信息显示

/Fn:强制使用第 n 种映像文件格式还原

/G:忽略错误，强行还原

/Lnnnn:还原头偏移为十六进制 nnnn 的文件

/I:列出映像文件目录

/M:多个映像文件以各自的文件名为目录还原

/N:仅还原新文件

/O:覆盖目录中已存在的文件

/P:还原一个映像文件后暂停

/V:修改目标盘卷标

UNDISK 不会提出什么过分的要求，虽然在还原前它会让你等上五秒钟。总的来说，这是个比较成熟的工具。

顺便提一下，上述几个 UN 系列的工具是可以接受通配符的，换句话说，它们可以处理成批的映像文件。

映像文件原本作为软盘操作工具的附属，能够发展起来甚至普及固然与光驱的出现有关，但是这些还原工具也是功不可没的。想一想，如果没了它们，繁琐的还原工作就会把映像文件给"夭折"了，特别是这些工具中大部分是国人自己编写的，其编程水平相当高，而且流传甚广，实在是令人振奋。总之，映像文件与压缩文件作为文件处理的两种方向，在今后的时间里会有更多的人来壮大和发展它们，更是希望这些人中会有你。

北京 张代奇

驾驭(下) NORTON UTILITIES

（四）Norton Diagnosties(诊断)：(启动命令：NDiags)

这个诊断和NDD不一样，它只对硬件感兴趣。如果我们的电脑出了故障，首要解决的是：分清楚是软件故障还是硬件故障。当你没有硬件方面的专业知识时，就要求助于NDiags。

注意：你若想获得真实的硬件数据，不能挂任何常驻程序。可在启动时，按F5键跳过Config.sys和Autoexec.bat。

当你进入NDiags后，NDiags自动检查你的系统硬件配置并在屏幕上显示出有关信息。其中包括BIOS信息；主、协处理器；视频适配器(显示卡)；鼠标；软、硬盘数据；DOS内存（即640K内存）；Extended(扩展）内存；Expanded(扩充）内存等。若你想继续检查其它硬件，那就按回车，你就能看到NDiags一项项为你检查下去。

也许你并非是个懂硬件的玩家，但本文也并非是为专业人员而写，所以我告诉你较感兴趣的一些硬件数据。

1．在System Information框中查看Computer项中Video Adapter(视频适配器）一项，是否为VESA Compatible(VESA标准兼容)。如果你的视频适配器支持VESA标准（这与VESA总线可不是一个概念），你可以使用一些支持VESA标准的软件或驱动程序，有许多游戏软件支持这一标准。

2.扩展内存(Extended)与扩充内存(Expanded)。以下是基本知识，你一定要牢记！否则甚至关系到游戏的启动问题。

扩展内存：指高于1MB的内存区，即1MB以上的内存为扩展内存，就是我们所说的XMS。DOS需要himem.sys(XMS内存管理程序）对扩展内存进行管理。使用扩展内存的如Windows，一般欧美的游戏较多地使用XMS。

扩充内存：扩充内存是通过XMS仿真而来，即EMS，它使CPU不用切换到保护模式即可访问1M以上内存。DOS需要用EMM386.EXE(EMS内存管理程序)对扩充内存进行管理。一般的游戏多用到EMS，如果一个游戏提示说需要800K内存，或说因为No EMS无法启动，那你必须配置EMS才能运行此程序。

在System Information框中查看Memory项中的这两项，以确定你对这两种内存各拥有多少。

3. IRQ：你的某个硬件被插入机器，它就要占用一个中断地址。你的声卡、光驱等都要占用IRQ，而且在这些硬件进行安装时，都要让你选择IRQ。

在System菜单项中，选IRQ Status项，你就能得到一份系统的IRQ清单。从这里可以得到关于你的声卡占用了哪一个IRQ地址，以后在游戏的SETUP中，你就可以轻松地选择了。

当然，如果你硬件知识比较丰富，那在故障出现时Norton Diagnosties就肯定是你的一个小助手，如果你懂得不太多，你也可以把Norton Diagnosties检查报错的地方记下，向行家询问，从而会很快地找出问题的症结。

（五）DiskTools(磁盘工具)：(启动命令：DiskTool)

这是个四合一工具，但是其中只有两个是你需要的。

1. Make a Disk Bootable：(制作一张启动盘)这一功能很实用，一旦你想把一张数据盘(包括硬盘)做成系统盘，而又不影响盘上存贮的数据，那就全靠它了。

进入DiskTools后，直接选择Make a Disk

Bootable 项。然后选择欲制作的磁盘，如果你的硬盘能启动的话，就不要选择 C 或其下的磁盘，你只要选择 A 盘，然后就一直按回车，直到你看到了某个对话框出来说"完事大吉"，你所做的事即告结束。你也许会说：这与 DOS 的 SYS 所做的事情差不多，其实 DOS 的 SYS 命令的功能比它弱许多，而 format/s 虽也能传输系统，但将破坏盘上现有的数据。

2. Revive a Defective Diskette：(修复一张有缺陷的磁盘) 如果你在使用磁盘的过程中，遇到了 Sector Not Found 的错误信息，你就需要使用到这个功能。把欲修复的磁盘放入相应的驱动器，然后按 Revive a Defective Diskette 键，进入磁盘选单，选择相应的驱动器，然后按几次回车就行了。

(六) DiskEditor(*磁盘编辑器*)：(*启动命令*：DiskEdit)

DiskEditor 的功能极其强大，为了防止意外，它的初始状态是只读的，由此也可见它的威力。它就象一头狮子，如果你能驾驭它，你就拥有了无比的力量，如果不能，就会被吃掉！资深的玩家都知道它强大得有多么可怕，它可以把你带到磁盘上任何一个地方，无论是原野还是禁地。如果把你的电脑比作一个世界的话，那对于一无所知的你来说，DiskEditor 就是这个世界的红色核按钮。

因为本文是面向电脑软件的初学者，所以对 DiskEditor 的使用就不作详细介绍了。把它写在这儿是为了告诉你：如果你对磁盘的构造并不了解，而且又不想把你的电脑置于死地，最好别轻易使用 DiskEditor。

以上是 Norton 对付错误的方法，但别忘了：Norton 并非万能！一旦 Norton 的方法对你没有任何帮助，你就必须马上抛开 Norton，去找那些专业人员，或向朋友们求救，我想总是会有个好办法的。其实遇到麻烦了、错了、失败了都不可怕，最可怕的是你丧失了向困难挑战的勇气、信心和希望！！！

第三章　天使的翅膀

我们都想让自己的电脑跑得更快，而又不想支出太多，这个想法在商家那里，恐怕会被说成空想。不过没关系，NORTON 会帮助你，为你的硬盘装上一双翅膀。

(一) Speed Disk(*加速磁盘*)：(*启动命令*：Speedisk)

在你的卧室里，你是否把袜子和杂物丢得到处都是？一只在椅子上，另一只在床下……这没什么了不起，因为你的硬盘和你一样，也爱把文件扔得到处都是。(这不能怪硬盘，得怪 DOS，是它逼硬盘这样做的。)但是一段时间过后，你发现硬盘的存取速度慢下来了，这是因为它把袜子扔得太远了。你决不会忍受你的硬盘和你一样吧？那么，就派 Speed Disk 把那只袜子捡回来吧。(Speed Disk 也是 Norton 的一个著名程序，微软的 Defrag 就是用从 Norton 买来的 Speed Disk 加工而成。)

启动 Speed Disk 后，你必须选择一个想优化的磁盘，软、硬盘均可，然后按 OK 键。接下来，Speed Disk 要读这个磁盘的信息。随后它给你一堆选项：

Full Optimization　完全优化：重整文件并依次从磁盘前部放入每个文件。

Full With Directories First　目录优先的完全优化：重整文件并将最常用的目录放置在磁盘的前面(为了更快地存取)。

Full With File Reorder　文件重排序的完全优化：与目录优先的完全优化相同，并且根据目录排序顺序放置目录。

Unfragment File Only　只重整文件：重整文件但不把文件移到磁盘前面。

Unfragment Free Space　重整自由空间：数据向前移动，使用未被占用的磁盘空间，文件并未被重整。

你可以根据你的实际情况来选择。我推荐 Full With Directories First，时间可以接受，效果也不错。而 Full With File Reorder 虽然进行了全面整理，但是整理时间过长。如果你觉得普通的优化就可以，那就选择 Full Optimization。其实目录的优化你并不能很直接地感觉到，所以一般情况下，选择 Full Optimization、Full With Directories First 两项均可。最后按 OK 键，然后你会看到你的磁盘在一条黄色的丝带引导之下开始跳舞……

谈到 Speed Disk，就要谈到另一个话题：恢复删除！因为 DOS 已经习惯把文件象袜子一样分开乱放。所以 DOS 的恢复删除就是不论你的文件是否被分开存放，它都可以找到并恢复。但是你若把两只袜子从天南地北又拉到了一起，DOS 便找不到了，就象别人替你收拾完房间，有许多东西你无法找到一样。不过还是有解决办法的：首先你要定期优化磁盘，比如一星期一次，这样你应该可以把这一星期删除的东西都恢复回来。其次你要求助于 SmartCan，在它的保护下，那些被删除文件就上了辛德勒的名单，可以逃脱 Speed Disk 的手心。还有，在你希望恢复一个或多个软件时，千万不要运行 Speed Disk。

有时我们会讨厌那么多的选项，没关系，有快捷的方法：

Speedisk c:/F　（对C:进行完全优化）

Speedisk c:/FU　（对C:进行目录优先的完全优化）

最后还有一点，如果在启动Speed Disk时它不许我们进入系统并报告有丢失的簇，请运行NDD，此时你最好启动NDD检查一下你的硬盘。如果你不知道Speed Disk在说什么的话，你只要记住一出现红色提示，便是出错了！

警告：运行Speed Disk时不要重新启动计算机！！！不要使其掉电！！！否则，磁盘上就只剩下CRC错误（循环冗余校验错误）或者Data错误（数据错误）。

为了让你的袜子们团聚，给你的硬盘添双翅膀吧。

（二）Calibrate（校准）：（启动命令：Calibrat）

校准的工作目的很明确：第一它测试你硬盘的正常交错存储；第二它检查可能给你的数据造成危险的坏区。说明白一点，就是把硬盘的交错因子调整至最好，使硬盘转最少的圈，干最多的事，并且检查某处是坏区，把坏区上的数据移走，并标明坏区所在位置。说得更明白些，就是给你的硬盘做一次低级格式化。（虽然Calibrate声明不破坏任何数据，但是你也要养成备份的好习惯）

校准是很花时间的一项工作，不过好在Calibrate知道你的难处，它可以容许你在进行过程中停下，而在下次继续进行校准。好了，让我们揭开它的面纱吧。

进入Calibrate后，它要你选择欲校准的磁盘，选定后Calibrate将对你的磁盘进行一次检查，然后打出一份名叫Advanced Disk System（高级磁盘系统）的信息，告知你是否需要校准。好，以上你已完成了Calibrate软件保证无害的部分。你按下OK键，来到了Pattern Testing（图案测试）选项，在这里按Cancel（取消），就可以安然无恙地回DOS，如果你把硬盘中重要的东西已经备份了的话，就可以选择各种图案测试。测试的图案越大，占用的时间越长，比如一个150M硬盘进行80 Patterns的测试，可能要花去你一天的时间。我建议用Standard Pattern Testing（标准的图案测试），但这种测试也可能花去你大量的时间。

选定之后，按OK键。你可以逐渐感觉到你的硬盘在迅速地被发动起来，并且在疯狂地奔跑，不过你最好把显示器关掉，这段路程可不近呢。

好了，我想你肯定受够了Calibrate的折磨，不过你的硬盘会很感激你的，它舒服多了。

（三）Norton Cache（诺顿高速缓存）：（启动命令：NCache2）

你也许难以置信，你的电脑中存在着两大很不协调的因素：CPU和硬盘。CPU速度太快了，相对而言硬盘的传输速率太慢了，以致于硬盘在拼命地奔跑的时候，CPU却无所事事。我们无法忍受这种资源浪费，所以我们创造了一个神话：在内存区中开辟一片净土，把要读写的信息从硬盘先读到内存，然后由快速的内存把信息直送CPU。这样大幅度提高了硬盘的读取速度，也减轻了硬盘的负担，提高了它的使用寿命。

Norton Cache并非世间唯一的高速缓存，并存的还有Smartdrv、PC－Cache，但据Norton公司的人讲，他们的Cache更为巧妙和稳定。我无权干涉你使用哪种缓存程序，但是作为Norton系列中的重要一员，我必须介绍它。

如果你装了其它的高速缓存程序，那必须将其撤消才能引导另一种高速缓存程序。如果你不知如何做的话，你就求助于Norton Config（启动命令：NUCONFIG）中的"启动程序"（Startup Programs）项。你把光标移到Start Norton Cache——RESIDENT一项上，按空格或双击鼠标即进入了NCache的配置选项，其它的你都不用管，只要把Loading一项中的缺省值改成Load From CONFIG.SYS项即可，然后按OK键确定。之后Norton会指引你重新引导机器，这样你不费吹灰之力就完成了一项复杂的任务。

如果你喜欢手工操作的话，那么就删去Autoexec.bat文件中有关与Smartdrv.exe的一行（在其前面加REM），然后在下面加入如下行：C:\NU\Ncache2/install。（让NCache自动进行启动）

好了，试试NCache和其它高速缓存有什么不一样吧。

有人总抱怨说自己的机器不如别人的快，其实有时并非如此，只要你让电脑发挥出最大的性能，做出最优的配置，你的机器就会象丑小鸭一样变成白天鹅。

第四章　增强你的DOS

我知道大家对DOS的小工具们情有独钟，它们小巧玲珑但功能强大，Norton的许多程序就属于此类。它们可能名不见经传，但却深受大家喜爱。它们如我们一样的平凡，但是别忘记一句名言：最平凡的往往是最伟大的。

（一）System Info（系统信息）：（启动命令：Sysinfo、SI）

你喜欢把自己的机器和别人比较吗？如果是的话，System Info将会帮你的忙。它能测试计算机的各部件，

然后为你得出一个结论，或者把你的机器与一台奔腾相比较，喜欢吗？启动它吧。

在进入 System Info 的世界之后，你只需做一件事，按 Next 键（因其缺省键为 Next，所以你只要按回车就行了）。你第一次需要 System Info 做的事是用它打印一份包括各种配置文件的报告。各配置文件分别为：Autoexec.bat、Config.sys、Win.ini、System.ini，还有 IRQ 占用表清单。这样如果一旦你因配置文件出错，那就可以与它们对比改正错误。

简便方法是：Sysinfo /REP：Flie(File 是你自己起的文件名)，这样即可把一份完整的 System Info 的所有信息报表打印至文件。如果你只想看看各种信息，那用：Sysinfo /AUTO：nn(nn 是每显示一屏所停顿的时间)，这个命令能让 System Info 象一台幻灯机一样为你工作。

(二)Directory Sort(目录排序)：(启动命令：DS)

Directory Sort 的主要作用就是把各种文件、目录进行排序。你可以按文件名、扩展名、日期、时间、文件大小进行排序，也可按以上选择进行多重排序。而且可排任何子目录和其中文件，并可选择升序和降序进行排序。

进入 Directory Sort 后，在右上的 Sort 栏中选择各种排序选项。若想排序时包括其下子目录，那应选中 Sort Subdirs 项，然后按 Re－Sort 键进行排序。最后按 Write 键(如果它亮着的话)，把 Buffer 写入磁盘。

若你想尽快得到结果，那么应该用命令行的形式键入命令：

DS N+　　(按文件名从 A—Z 排序)

DS N－　　(按文件名从 Z—A 排序)

排序关键字分别为：

N　文件名；

D　日期；

E　扩展名；

S　文件大小；

T　文件时间。

DS N /S　(按文件名并排所有子目录，/S 是排所有子目录)

DS NE /S　(按文件名、扩展名排序，并排所有子目录)

DS NE C:\DOS /S　(按文件名、扩展名为 DOS 子目录及其下子目录排序)

(三) File Find(查找文件)：(启动命令：FileFind、FF)

这是一个很奇妙的水晶球，通过它你可以轻易找到磁盘中你所想要找的任何一个文件，甚至你可以找出含有某个单词的文件，哪怕你不知道这文件的确切名字。

进入 File Find 后，在 File Name 栏中输入欲查找的文件名。这里需要说一下：你可以直接输入待查的文件名，也可以利用通配符进行查找，比如你欲查打头四个字母为 GAME、后缀名为 SAV 的所有文件，你就可以输入：GAME*.SAV，最后按 Find 按钮。File Find 会找出所有 GAME * .SAV：GAME1.SAV、GAME2.SAV、GAME3.SAV、……

如果你想找到含有“SOFT”这个单词的某文本文件，你便可以在 Containing 栏中输入这几个字母，然后在 File Name 栏中输入：*.txt，最后按 Find 按钮，你等着瞧好吧。

File Find 还有一个巧妙的功能：巧编批命令。例如要删除所有后缀名为 .bak 的文件，但又不知他们都在何处，那么启动 File Find，在 File Name 栏中输入：*.bak 击 Find 键。查找完成后，选菜单的 List 栏中的 Create Batch 项，然后在 Save the list to：栏中输入一个批命令的名字，记住后缀一定要为 .bat，如 del-bak.bat，然后只选择 Save full Path 一项。下一步在 Text yo put before file names 项中输入 del。这一项是问你在文件名前面填入什么字符，因为我们想删除所有找到的文件，所以输入 del，最后单击 OK 键，这个批命令便在 File Find 所在目录下形成了。你只需退出 File Find 后，运行此批命令就可删除所有后缀为 .bak 的文件了。

(四)File Size(文件大小)：(启动命令：FS)

File Size 是一个与 dir 命令差不多的命令，它能显示每一个文件的尺寸。只要键入 FS /S，它就可以把清单一屏屏列出。(这些命令和 DOS 中的 DIR 的参数是一样的，如/P，是一满屏幕停顿一下。)File Size 比较有趣的一个功能是：确定某组文件是否可被软盘容纳，使用的参数是/T。比如看当前目录下的所有后缀为 TXT 的文件是否可以被 A 盘容纳：FS *.TXT A：/T。如果你看到 Enough disk space 的字样，就表名 A 盘有足够空间容纳你的那些 TXT 文件；如果是 Insufficient disk space，就是说 A 盘无法容纳。

(五) Norton Change Directory(更换目录)：(启动命令：NCD)

这个命令要比 DOS 的 CD 命令强许多，它可以直接进入任何一个子目录，而无须使用全路径。它要自动或手动建立一个索引文件，把所有的子目录囊括进去。但是这样做也有其弊端，就是如果你的子目录改名、新增子目录、删除子目录，NCD 都无法自动识别，你只有

手动重建其索引文件，命令为：NCD/R。（其索引文件名为：TREEINFO.NCD，若无意中删除可再建立一索引文件。）

按 NCD 进入其界面，整个界面就是一棵目录树。用鼠标双击目录，就能进入，并且在其菜单中可以改变当前盘、重新扫描、更改卷标、查看空余空间，并可对目录进行改名、重建、删除等操作。

如果你不能确定子目录叫什么名字，那就输入你依稀记得的那几个字母，NCD 一定会找到的。

（六）Safe Format（安全格式化）：（启动命令：SF、SFormat）

Safe Format 与普通的格式化不同，它在格式化一张盘之前，会在被格式化盘中存储一些重要信息，使得你可以迅速、完整地恢复格式化。Safe Format 的格式化类型一共分三个标准：Safe（安全）、Quick（快速）、DOS（一般），你可以按需而用。（不过，这是针对早先的 DOS 版本出的软件，而在高版本 MS－DOS 中的 Format 命令也有此功能。）

下面介绍一下简捷操作：

SFORMAT A：（安全格式化 A 驱中盘）

SFORMAT A:/Q（快速格式化 A 驱中盘，你无法恢复任何信息）

SFORMAT A:/S（格式化 A 驱中盘，并将其作成启动盘）

（七）FA（文件属性）：（启动命令：FA）

利用 FA 我们可以得知磁盘中所有文件的属性。属性一共分四种：Archive（档案）、Hidden（隐含）、System（系统）、Read－Only（只读）。如果你删除某个文件时，遇到 Access Denied 并不许你删除时，那肯定是只读属性在作怪。你可以用 FA 得到每个文件的属性，并可加以更改。

如果你想将只读属性改为可写，那么用以下命令：FA FileName /R－。FileName 是你欲改变属性的文件名，FA FileName / R＋ 当然是为文件增添只读属性了。

（八）FD（文件日期）：（启动命令：FD）

它唯一的功能就是更改文件的日期和时间。可能平时我们谁都用不到，但是一但需要呢？它的操作命令太简单了：FD FileName /D23－3－66 /T10:02，就是把文件日期、时间改为 66 年 3 月 23 日、10:02 分。

（九）FL（文件定位）：（启动命令：FL）

FL 和 FileFind 象是同门师兄弟，只不过 FL 比 FileFind 要小巧玲珑得多的多！FileFind 能正常运行需要 300K，而 FL 只需 13K。

如果你要找所有后缀为 txt 的文件，只要键入：FL *.TXT，它就可以为你找出所有你需要的文件，而且非常快。

（十）Text Search（文本搜索）：（启动命令：TS）

这是一只真正的千里眼，它能搜索到任何地方的任何字符，甚至被删除文件。键入 TS，它给你三个选项：F（File）文件、D（Disk）磁盘、E（Erase）删除。

如果你选择 F（文件），它提示你键入文件名，如果你回车，则搜寻所有文件，接着就键入你欲查找的字符。如果待查字符不止有一个，那么 TS 会找到所有的符合条件的字符。

如果你选择 D（磁盘），它会问你是否搜索当前盘，如回车默认当前盘，如想改变则输入盘符。然后看到 Text into file 字样就按回车跳过，因为我们不需要把文本写入某个文件，最后输入待查的文本。

选 E 和选 D 在使用上差不多，不再赘述。

（十一）Norton DOS（诺顿 DOS）：（启动命令：NDOS）

好戏压轴。Norton DOS 是 MS-DOS 的一个 Shell（外壳），它完全可以取代 MS-DOS 的 Command.com 文件（Command.com 文件是 MS-DOS 的命令解释器）。它不仅增强了 Command 现有的命令，而且还具备了许多 MS-DOS 没有的命令或需要外部命令才能实现的功能，比如：ren 命令不仅能改文件名，甚至可以改子目录名；dir 可以用 2、4 行来列文件目录；并且可以用 Tab 键来转换可执行文件名，比如某子目录下有 2 个可执行文件：pct.exe、qbasic.com，你第一次按 tab 键出现 C:\> pct.exe，第二次按 tab 键就变成了：C:\> qbasic，这样可以省时省力。NDOS 还有一个强大的功能，它可以象 windows 一样，通过设置后缀名，来启动程序，比如你设置后缀名为 .bas 的文件的关联可执行启动程序为 Qbasic，那么通过：set.bas＝c:\ dos\ qbasic.com 这句话便设置成功。以后你只要键入所有后缀为 .bas 的文件的名字，就可以启动 Qbasic 程序和这个文件本身。

其实这里介绍的只是各种工具和 NDOS 的冰山一角，实际的功能只有你自己用后才能知晓。

第五章　Norton 与 Windows

操作系统由 DOS 转向 Windows 3.X 及 Windows 95 是大势所趋，Norton 自然是从善如流，（下转 19 页）



一、PTSR 屏幕保护常驻程序

虽然此类程序在市面上已有很多，但大多存在或多或少的缺点，例如拦截能力不高，或使用后屏幕失真较大等。本程序小巧玲珑，长驻内存后只占 1K，基本不影响绝大多数软件的运行（暂时还未发现有任何副作用），且有较高的拦截能力（大约能在 80% 的软件中呼叫出来）。此外，本程序还可兼作万能“PAUSE”，当在工作中启动后，计算机就会处于绝对暂停状态，即无论计算机之前做什么，例如读盘、写盘等，都会暂停。如果想恢复，只有按一个键，否则就只有冷启动了。假如你正利用电脑从事某项工作，但又不想被别人发现，不妨试试使用“PTSR”，因为它的反应速度是绝对令你满意的。

广东　李赞丰

二、RECORD 文件分离跟踪器

现今是多媒体横行的天下，绚丽多彩的图片，悦耳动听的音乐，的确令人流连忘返。但遗憾的是，很多出色的图片及乐曲都挟带在游戏当中，假若游戏玩闷了，想把它删除掉，但又不舍得那些图片和乐曲，那么，你就可以找“RECORD”帮忙了。它是一个长驻内存程式，只占 1K，它的主要任务是记录下所有运行过的文件，从而知道哪些文件是与图片有关，哪些与音乐有关，这时，你便可 把多余的文件删掉，用最少的空间来保存它们。具体操作如下：

1. 运行程序。此后最好不要再运行其他程序，因 RECORD 同样会把程序的文件名记下来。

2. 立刻进入所要分离的文件目录并运行。

3. 运行完后退出，再运行一次 RECORD，它就会把自已从内存中卸出，以后无论你运行任何程序，它也不会再记录下来。这时，你可用 EDIT 等阅览工具，在刚才所在目录中调出 LIF－LIF.LIF 这个文件，一查便知哪些有用，哪些无用。

现在举一个简单的例子。例如你要分离《森塔武士》中的图片，方法如下：运行 RECORD，进入游戏，千万不要开始游戏，否则会把与游戏情节有关的文件也记下来。这时选择看图片，把图片从头到尾看一遍，然后退出游戏，再执行一次 RECORD。在游戏目录中，你会发现生成了一个“LIF－LIF.LIF”的文本文件。这时，你便可以根据需要来进行删选。

注意，有些游戏的图片并不分散（即不是一个图片一个文件），可能是一个大型文件，这时就无法分离，只得整个文件保留下来。

此工具也可用来追踪软件的运行流程，通过观察文件调用的先后次序，有时对解密也很有帮助。分离声音与分离图片方法类似，同样的方法也可把 CPBACKUP 从 PCTOOLS 中分离出来，读者不妨亲手试试。

广东　李赞丰

三、CI 快速检测内存病毒

你是否会经常怀疑自己的机器：究竟有没有染上病毒呢？最快速的方法就是使用 CI。“CI”会在零点几秒内帮你得出结果——一个内存容量变化汇报表。请别小看这个表，几乎所有病毒都逃不过它的眼睛。

具体原理是这样的：病毒要传染，就必须在内存的高端开辟一块区域，也就是要占用一定的内存空间，因它是非法占用的，一般很难查知，而本程序则能准确汇报情况，这点与 PCTOOLS(低版)的内存汇报相似。所不同的是，本程序还加了一个小小的智能辨别。例如，一般认为，只要内存汇报是 640K，则内存高端就一定不存在病毒。（可能文件中会存在，但只要病毒不长驻内存，那么就不构成威胁）由于现时机种及软件繁多，内存汇报可能出现不是 640K 的情况，或少 1～2K，可别以为一定是病毒所占用，这时，你就可能较难辨别出来，而“CI”则能帮你分析减少了的内存是否被非法占用。当然

你也可以凭你的经验去辨别。根据本人经验，正常软件是极少常驻在高端的，不过也有例外的，例如EMM386.EXE，当你要利用它来建立“UPPER MEMORY”时，它就会在高端占用16字节的通信区域，这是正常的，但由于内存汇报不懂得四舍五入法则，也就是说，即使你在高端仅仅占用了一个字节，内存汇报也会变成639K。虽然本程序不能检测出何种病毒，更不能消除病毒，但能让你很快地侦测出病毒的存在，以便采取应付手段，这是防止病毒漫延和传播的一个方便的选择。我衷心地建议：请经常使用它，它只会浪费你1秒钟的时间，但从它身上，你可以找到安全感。

广东　李赞丰

四、BC 永久屏幕边框设置程式

在DOS状态下设置屏幕边框颜色已不是什么了不起的事。但是有的程序设置的边框不够持久，优点是不占内存，而有的则需占内存，优点是永久设置。而本程序则同时兼备了两者的优点，既不占内存，又可保持永久。操作很简单：BC n(n=1～9)。缺省值是蓝色。其主要原理是这样的：在DOS区域的内存中，其中有部分是空闲的，为了充分利用它们，可以把载体进行压缩，传输到那里，然后更改中断向量便可。例如本程序把载体压缩成16字节，传送到DOS的一个空闲通讯区里，再利用INT28H，从而达到不占内存的目的。

注意，如想取消边框，只须再运行一次BC。

广东　李赞丰

五、FD 快速进入子目录

本程序小巧玲珑，只有2000字节，能快速地进入硬盘中的任意目录（只限于当前盘）。例如在C盘根目录下，要进入C:\GAME\SPORTS\FIFA，只需按FD FI即可，如有重名，多执行几次便可。它的寻找方式是“取出当前路径，往后寻找”。[/R]参数可强迫FD重新记录路径。

注：若配合SMARTDRV，效果更佳。

广东　李赞丰

六、STR 超级防死机

死机在电脑使用过程中是难以避免的，然而有50%以上的死机并不是真正的死机，而是一种假死机。这时，你就可以找STR帮忙了。STR之所以“超级”，完全是因为它有极高的拦截能力，几乎在所有的软件中均可呼叫它。其实，STR只是一个辅助程序，其目的是提高拦截能力。如果单单使用STR，则它是一个“超级热启动”（虽然意义并不大，但总比冷启动要好得多，从维护硬件寿命的角度出发，建议少用冷启）。如果STR与RI（一个真正的防死机程序，并不是本人所写）联用时，则会发挥出“超级防死机”的功效。具体操作是先执行STR，接着再执行RI STR会自动侦测出RI，并自动与之联结，两者最好是连续执行。读者也可单独执行RI，热键是双CTRL，但唯一缺点是拦截能力不高。“超级防死机”不但可起到防死机的作用，也可用来清除内存，只要常驻程序在“超级防死机”常驻之后加入内存，连病毒也不例外，一按热键便可将之从内存中清掉。所以，建议读者最好把“超级防死机”放在AUTOEXEC.BAT中，但不要用LH命令把它放上高端。

下面简单介绍一下RI。RI是某公司的杰作。它是我所接触过的同类软件中最优秀的，我之所以喜爱它，是因为它的复原系统较为全面，所记录的初始状态也较全面，对不同的内存配置能做出不同的选择，对热键的选择也是自由的，其唯一缺点就是拦截能力不高。但总体来说，是一个值得收集的小工具。使用一段时间后，你会发现，你已经不能失去它，它在节省时间，减少重启动次数方面的确做出了不少贡献，读者不妨试试。

广东　李赞丰

七、VIDEO

也许您在玩游戏或运行某一软件时碰到过这种情况：由于软件设置不当、内存不够或是程序错误，而导致中途退出，但显示模式却已被程序改成其它非文本模式，即使用CLS命令也无法回到原DOS的文本模式下，对于一般用户，只能用热启动来恢复。

为解决这一问题，本人用汇编编了一个小程序VIDEO.COM，只有1K多，但只要键盘没被锁死，则您只要敲入VIDEO/?（其中?为您要设置屏幕显示模式选项，共有11个。如您只敲入VIDEO，则默认为80列×25行×16色的文本模式），即可重新设置显示屏幕。同时，它还可以帮助您在设计软件时，预先设置显示模式。

您可敲入VIDEO/?取得具体帮助。

编者按：DOS下使用mode co80也有同等效果。

北京　施京松



微机启动常见错误及纠正

北京 陈磊

微机的启动意味着将存于硬盘或软盘的操作系统装入微机内存。此后微机将在操作系统监控下工作。

一、微机的启动

(一)冷启动

从软盘启动时,先准备好DOS启动盘。为了使软盘上的数据不被破坏或被病毒感染,应使软盘处于写保护状态。将DOS启动盘插入软驱中。如果微机的硬盘已安装了DOS,也可从硬盘直接启动。从硬盘启动时,软盘驱动器中不能有任何软盘。冷启动操作步骤如下。

1. 打开显示器电源开关(如显示器单独供电)。
2. 打开打印机电源开关(需要的话)。
3. 打开主机电源开关。

这时,首先进入CPU和RAM等硬件设备的加电自检。在自检过程中,显示器会不断变化地显示自检结果。自检正常后软盘驱动器开始工作,从启动盘上将DOS装入内存。如果软盘驱动器里未插任何软盘则硬盘驱动器开始工作,将硬盘上的DOS装入内存。当显示器上显示操作系统提示符后,表示启动正常,微机处于DOS控制之下,可以接受DOS命令。

注意:应尽量减少冷启动的次数,通常通过热启动来重新启动微机。如果必须重新冷启动,应间隔一定时间。

(二)热启动

当电脑发生死机或者其它故障,需要重新启动时,一般采用热启动方法。

从软盘热启动时,将DOS启动盘插入软驱中(如果从硬盘启动,则软盘驱动器中不放任何软盘),同时按CTRL、ALT和DEL键,这时热启动过程开始。热启动与冷启动不同,它不进行硬件设备自检,而只是把DOS重新装入内存。

当不能热启动时,只能冷启动。

二、微机启动常见错误及纠正

(一)按键错

由于微机启动时,要对各硬件设备进行自检。如果在微机进行键盘自检过程中,无意中按了某些键,则启动过程会中断,并在显示器上显示错误信息:

Keyboard error

Press <F1> to resume

这时按F1键,启动过程继续执行。当然也有可能确实是键盘或其它硬件发生故障。

(二)启动盘未插好

如果用户使用的微机没有配置硬盘的话,启动时必须在软驱中插入DOS启动盘。如果启动盘未插好,系统会给出错误信息:

Drive not ready error

Abort,Retry,Fail?

表示软驱没准备好,让用户选择中断、再试还是忽略。这时需要检查驱动器的门是否关好,把柄是否已旋紧,准备好后按R键,即可重新启动系统。

(三)使用非DOS启动盘

当启动DOS后,如果显示的错误信息为:

Non-system disk or disk error

Repalce and strike any key when ready

这表示DOS启动时没有找到系统文件。如果微机配置有硬盘,这时软驱中不应放任何盘,否则应从软盘启动。该错误信息表示使用的启动盘上没有系统文件或已被破坏,需要更换一张启动盘重新启动。

(四)COMMAND.COM文件错

Bad or missing command interpreter

该错误说明启动盘中没有COMMAND.COM文件,或是DOS在存取COMMAND.COM文件时出错。发生该错误的原因是启动盘中的COMMAND.COM文件被误删或启动盘上的COMMAND.COM文件被破坏了。如果是前者比较好解决。启动盘是硬盘时,改用软盘启动,将软盘上的COMMAND.COM装入硬盘(注意版本要一致);启动盘是软盘时,则用另一张启动盘启动,把另一张启动盘上的COMMAND.COM文件拷入这张坏的盘里。如果是病毒引起的,最好重新格式化软盘。

(五)系统装入错

Error loading operating system

该错误说明不能从硬盘装入DOS系统。解决方法是再一次重新引导系统。如果仍不成功则从软盘启动DOS,并执行SYS命令,将DOS传送至硬盘。

(六)分区表错

Invalid partition table

该错误是由于硬盘的分区表被破坏造成。这时可以重新启动DOS,用NDD等软件修复分区表,或使用

FDISK 命令重新分区。注意：该操作会使硬盘上的所有数据丢失，所以应特别谨慎。

硬盘常见故障的维修

江苏 田军

进入 90 年代，随着大型软件的不断推出，容量动不动就有几十兆。象最新的 WINDOWS 95，安装就需要 40 兆硬盘空间，而最佳运行环境需要 100 兆的空间。又比如，现在很受游戏发烧友欢迎的 RPG 武侠游戏《仙剑奇侠传》，也需要 30 兆左右的硬盘空间。这样，使得硬盘成为计算机最重要的基本设备。

打开一台具有大容量硬盘的计算机，可以看到里面五花八门的各类软件：有系统类的 DOS、WINDOWS；打字排版软件 WPS、中文 WORD；各种计算机语言；数据库和电子报表软件；图像处理软件以及各种题材的电脑游戏。对于新手，可能这些软件在硬盘里的秩序是杂乱无章的；而老手则能把不同类型的软件管理得井井有条，看起来一目了然。但是，不论你是新手还是老手，都是因为有了大容量的硬盘存储器，才使得你的电脑世界变得有声有色、丰富多彩。

一、硬盘的使用

一个空白的硬盘要被用户使用需经过 4 个步骤：低级格式化、硬盘类型设置、硬盘分区和高级格式化，下面分别进行说明。

(一)低级格式化

硬盘出厂前已经做好了初始化工作，即低级格式化。低级格式化在硬盘上进行磁盘扇区的划分，并在扇区上标明地址信息，若是磁盘上有坏区，则在坏区上做上标记符号。用户千万不要再做低级格式化工作，否则可能造成硬盘损坏。

(二)硬盘类型设置

用户在拿到硬盘后，首先进行的就是这一步——根据主机板 CMOS 的参数来进行硬盘类型的设置。对于新机型，目前都能自动查找到所接硬盘的类型，并自动设置好；而老的机型，则需要对照用户手册，正确填写硬盘的磁头、扇区、柱面、容量等技术指标。

(三)硬盘分区

这一任务由 DOS 的 FDISK 来进行。一般，用户可根据软件的提示，把硬盘划分为几个逻辑盘，分别标识为C 盘、D 盘、E 盘……，并定出激活分区。对于容量较小的硬盘，最好把整个盘划分为 DOS 激活分区，以免浪费有限的硬盘资源。

(四)高级格式化

进行高级格式化的目的是为了在硬盘上建立文件分配表和文件目录表。只有通过高级格式化，硬盘才能被 DOS 系统所接受，DOS 系统才能对其进行文件的管理与分配，然后供用户使用。到这一步，用户才能真正地使用硬盘，对其进行读/写操作。这时候，你能够在计算机里装入各类软件，享受电脑的乐趣了。

假如，你想把硬盘作为系统引导盘，则请你在用 FORMAT 命令进行高级格式化时，加上参数/S。这样，当硬盘格式化结束后，DOS 系统会帮你在硬盘的引导扇区处装上引导程序，你每次启动电脑时就不需要从软盘驱动器进行系统引导了。

二、硬盘的常见故障与维修

一般计算机设备中除了键盘外，硬盘是最容易损坏的部件，因为用户对计算机的操作，多数是在硬盘中进行的。理论上讲，用户频繁地读/写操作，使硬盘长时间处在工作状态下是引起硬盘故障的关键因素。但事实上，由于硬盘制造技术的不断完善，硬盘本身产生故障的概率微乎其微，绝大部分故障是由用户操作不当造成的。而目前，引起硬盘故障的主要原因却是病毒侵袭。

产生硬盘故障的原因多种多样，表现形式也各不相同，大体上分为物理性故障和逻辑性故障，即俗称的硬故障与软故障。

(一)物理性故障

物理性故障分为两类。一类是由主机内部的电源电压、控制电路、数据线故障引起的，表现形式为主机加电自检时显示硬盘没有找到，或是自检虽然通过，但在使用过程中不能进行读/写操作，或只能读(不能写)，或者相反只能写(不能读)。这时，首先要查明是否为软故障，然后有条件的话，最好能把硬盘拆下来，换台机器试一下，以便判断是主机故障还是硬盘本身的毛病，最后采取不同措施，对症下药。一般碰到上述情况，即使是有经验的人，在对硬盘进行高级格式化无效的情况下，也会误认为是硬盘本身的毛病而拿去维修。这样，好端端的一个硬盘，说不定折腾一下反而被弄坏了。因此，初学者更是要千万注意上述情况。

物理性故障的另一类，就是硬盘本身所造成的故障，一般表现为加电后，硬盘有异常响声，这主要是机械装置松动或变形造成的。有些则是硬盘灯长时间闪

烁，显示正在读数据，但始终不停下来，或者磁头读了几遍，屏幕上显示数据读出有误。这可能是磁头移位以及磁道损坏造成的，这些现象与逻辑故障引起的现象极为相似，较难分辨。硬盘本身的物理性故障一般很难排除，建议送厂家维修。

（二）逻辑性故障

逻辑性故障是指硬盘上数据丢失，用户对硬盘不能进行系统操作，或是硬盘系统不能引导而死机等等。造成逻辑性故障，首先要确认是否为病毒感染，其次可能是硬盘类型设置不当，系统引导文件遗失所造成的硬盘故障。一般逻辑性故障用户都可以自行修复，只要处理得当，硬盘上的所有数据也是能恢复的。

（三）硬盘软故障的维修

1. 病毒引发的硬盘故障

计算机病毒可分为良性与恶性。良性病毒只占用系统资源或干扰系统的正常运行；恶性病毒则专门破坏数据、摧毁系统。不论何种病毒，在潜伏期内都是很难发现的。对于专门破坏硬盘系统的病毒，最好能在平时利用工具软件将主引导记录、文件分配表和目录区等重要参数以文件形式保存起来，以便在系统遇到病毒破坏时进行恢复。

2. 硬盘不能启动的故障

例一、屏幕显示：

Drive not ready error

Insert boot diskette in drive A

Strike Any key when ready

故障原因是硬盘类型设置错误或没有接好电源线，需重新配置。

例二、屏幕显示：

Invalid partition table

故障原因为硬盘分区表破坏，可用NDD等工具修理，或用FDISK做重新分区。

例三、用软盘启动系统后，系统不识别硬盘，屏幕显示：

Invalid drive specification

故障原因为零磁道出现故障，重新对硬盘进行低级格式化。

例四、光标闪烁，软盘启动系统后，能显示硬盘内容。

故障原因为硬盘的系统引导文件受损，重新传递系统或用FORMAT/S格式化。

例四、DOS系统引导时出现中断，屏幕显示：

Incorrect dos version

故障原因为DOS引导文件的三个文件之间版本不一致，重新运行系统或格式化。

例五、屏幕显示：

Disk boot failure

故障原因为DOS的引导程序出错导致系统引导失败或分区表已被破坏，解决办法有用工具软件修复引导文件或重新进行高级格式化，或重新进行硬盘分区。

例六、屏幕显示：

Missing system

故障原因也是硬盘上的DOS系统丢失，解决方法和前面一样。

例七、硬盘在使用中，对某些文件不能进行读/写操作，屏幕显示：

Data error reading drive c

Abort，Retry，Fail?

故障原因一是硬盘内部磁介质损坏，二是用户使用不当造成数据丢失（BIOS中的硬盘参数配置不对，或者是病毒感染破坏系统区）。解决方法一是用NDD进行修复，二是用DOS的CHKDSK/F对硬盘进行处理。

三、硬盘的日常维护

1. 避免在硬盘运行过程中搬动机器或随意关闭电源。

2. 平时做好硬盘数据的备份工作，特别是硬盘重要参数的备份。

3. 硬盘出现故障后，能用工具软件NORTON、PCTOOLS等修复的最好不要进行格式化处理，因为格式化硬盘不但使数据全部遗失，而且对硬盘的使用寿命也有影响，至于低级格式化更是要在万不得已时才去做的。

4. 硬盘中存在的软件，最好能定期进行病毒清除工作。利用KILL、KV200、MSAV等反病毒软件检测，能起到防患于未然的作用。

5. 对于大容量的硬盘，要合理地分配硬盘资源，能放在子目录内的文件最好不要在根目录区存放。

6. 由于性能价格比的下降，越来越多的人把固定式硬盘当作便携式硬盘来使用，进行文件的交流。因为硬盘存储量大、拷贝迅速，利用双硬盘线进行两个硬盘的对拷，几百兆的软件用不了十几分钟就拷过去了，这在过去是无法想象的。方便是方便了，随之而来的问题是硬盘在不同类型的机器上的拆装，经常造成损坏。可以想象你拷来的几百兆软件在你的计算机上却无法使用，白白地浪费了时间、精力以及影响了硬盘的使用寿命。因此用户不要把硬盘带来带去，特别是那些把硬盘作系统引导盘的用户更要注意，若是有两个硬盘的用

户，则可以把非引导的硬盘当作便携式硬盘，那又另当别论了。

四、总结

硬盘的正常工作是计算机中数据运行的关键，希望看了以上内容大家能对硬盘有一个新的认识，并且能够更好地使用它。

家庭电脑的维护

广东 肖刚

电脑由大规模集成电路块和精密电子元件组成。外界环境的干扰和用户本身的维护不当，都会使灵敏的电脑发生中断，造成数据丢失、信息处理混乱、机械装置损坏等诸多故障。因此，对电脑的维护是用户较为关心的问题。

一、工作环境

1. 防止静电。主机及外设一定要接有地线，房间不要铺设化纤地毯。

2. 保持适宜的温度和湿度。一般电脑的工作环境在10℃至40℃之间，在上限温度下不能长期运行。电脑对湿度也有一定的要求，过低容易产生静电，过高则会锈蚀元件。因此，有条件的可考虑安装空调。

3. 保持环境的清洁。灰尘和各种微小污染物的危害极大，它们可能会摧毁整部电脑。因此，房间内应该采取一定的防尘措施，特别是不要让猫、狗接近电脑。

4. 防止电源干扰。一般来说，我们使用的市电中带有高达300伏至400伏的瞬间高压脉冲和为数不少的高频噪音。因为断电的危害也极大，所以有条件的用户可使用稳压电源或不间断电源。

5. 防止磁场干扰。家庭使用的电视、音响、电话等都会产生磁场，所以应将电脑远离电气设备放置（至少一米以上）。

二、主机

1. 注意开关机的顺序，一般开机顺序是先开外设，后开主机；关机顺序则相反，先关主机，后关外设。但有些电脑的显示器由主机供电，只要打开主机即可。

2. 不要频繁开关主机电源，开关之间至少要间隔2分钟以上，应尽量使用热启动键或复位键。

3. 绝对不要在带电状态下打开机箱，插拔各种接口卡和连线。带电插拔是十分危险的，轻则造成短路，重则烧毁电脑。

三、显示器

1. 注意显示器额定电压应与供电电源电压相匹配，否则就要使用变压器。

2. 显示器的屏幕应保持洁净，最好定期用清洁剂或酒精等有机溶剂擦拭干净。

3. 关闭显示器后等5分钟，待热量散发后再盖上防尘罩。

四、硬盘

1. 无论是水平安装还是垂直安装都要求平稳牢固，不能倾斜。

2. 要避免震动，防止物理划伤。

3. 不要频繁启动，防止电流冲击引起磁头划伤盘面。

4. 尽量减少读写磨损。较为有效的几种作法有：

(1)合理存放文件，尽量使用子目录管理文件，减少读盘时间。

(2)定期使用磁盘优化程序，如DEFRAG、SPEEDISK、OPTIMIZER等，使得文件连续存放，优化存贮结构，加快读写操作。

(3)有足够扩充内存时应使用磁盘缓存程序，如SMARTDRV、NCACHE2、PC-CACHE等，这样可以大大减少硬盘的重复读写操作，提高使用效率。

5. 容量在40M以下硬盘关机前要先运行磁头复位程序，把磁头移至非数据区。40M以上硬盘关机时磁头有自动复位功能。

五、软驱

1. 在驱动器工作过程中（即指示灯亮时），不要插入或取出软盘。

2. 不要使用质量低劣的软盘，否则会得不偿失。

3. 定期清洗磁头，一般间隔3个月使用清洗盘清洗一次。清洗时，可用一些程序提供的功能，如HD-COPY中提供的使用清洗盘功能。

4. 关闭主机后应将软盘从驱动器中取出。

六、键盘

1. 不要过于用力敲击键盘。

2. 要防止液体或其它杂物（特别是金属碎片）落入键盘内。

七、其它

1. 电脑不用时应随手盖好防尘罩，防止灰尘进



人。

2. 个人电脑最好不要连续开机超过四、五小时。

3. 酷热的天气和雷雨天尽量不要开机。

小键盘大学问

黑龙江 陈海鹏

键盘是我们在操作电脑时最常用到的标准输入设备，虽然它只起到向计算机存储器输送字符和命令的作用，可它的学问还真不少。

键盘的内部有一块微处理器，它控制着全部工作，比如主机加电时键盘的自检、扫描，扫描码的缓冲以及与主机的通讯等等。当一个键被按下时，微处理器便根据其位置，将字符信号转换成二进制码，传给主机和显示器。如果操作人员的输入速度很快或CPU 正在进行其它的工作，就先将键入的内容送往内存中的键盘缓冲区，等 CPU 空闲时再从缓冲区中取出暂存的指令分析并执行。

按照按键方式的不同键盘可分为接触式和无触点式两类。接触式键盘就是我们通常所说的机械式键盘，它又分为普通触点式和干簧式。普通触点式的两个触点直接接触，从而使电路闭合，产生信号；而干簧式键盘则是在触点间加装磁铁，当键按下时，依靠磁力使触点接触，电路闭合。与普通触点式键盘相比，干簧式键盘具有响应速度快，使用寿命长，触点不易氧化等优点。无触点式键盘又分为电容式、霍尔式和触摸式三种。其中电容式是我们最常用到的键盘类型，它的触点之间并非直接接触，而是当按键按下时，在触点之间形成两个串联的平板电容，从而使脉冲信号通过，其效果与接触式是等同的。电容式键盘击键时无噪声，响应速度快，但要比机械式键盘重一些，而且价格也较高。

按照代码转换方式键盘可以分为编码式和非编码式两种。编码式键盘是通过数字电路直接产生对应于按键的 ASCII 码，这种方式目前很少使用。非编码式键盘将按键排列成矩阵的形式，由硬件或软件随时对矩阵扫描，一旦某一键被按下，该键的行列信息即被转换为位置码并送入主机，再由键盘驱动程序查表，从而得到按键的 ASCII 码，最后送入内存中的键盘缓冲区供主机分析执行。非编码式键盘由于其结构简单、按键重定义方便而成为目前最常采用的键盘类型。

关于键盘的学问还有很多，不过对于绝大多数电脑爱好者来说，掌握以上这些关于键盘的知识就足够了，这对于我们更好地选购、使用、修理和维护键盘是非常必要的。

计算机键盘的维修

上海 HXX-DNA

时下流行的键盘多是机械簧片式触点开关，由于各键位使用频率不同，有时按键用力过大、金属物掉入键盘以及茶水等溅入键盘，造成键盘内部微型开关弹片长期按压变形或被灰尘油污锈蚀，出现键位接触不良或失去作用的现象。这些小毛病可以自己动手解决。开始修理前必须断开电源。

1. 注射法：用普通的注射针筒抽取无水酒精，对准不良键位接缝处注射，并不断按键以加强清洗效果。此法简单实用，对分布在键盘外围的按键尤其实用。

2. 整形法：用吸锡器将故障键的三个支脚焊开，取下键帽、支撑杆、弹片及复位弹簧，拔出微型开关。可以发现弹片已凹下或成了平面，用细针将其撬起形成凸面，用小缧丝刀轻轻拨动内部开关至适当位置。最后按拆卸的反相装好即可。

3. 浸洗法：此法是将故障键拆开，可以看到两片小金属片构成的动触点，用镊子夹一块小酒精棉在触片上反复擦拭，直到露出金属光亮，然后滴上钟表油保护触点，最后重新装好。

UPS 的选购

湖北 柳毅

UPS（不间断电源）是电脑系统中不可缺少的周边设备之一，当外界电源中断后即由 UPS 供电。UPS 的应用范围包括电脑系统、精密仪器、医疗设备、通讯系统、安全监控、网络系统、自动控制生产线等对电流品质要求较严，特别是要求电源不能中断的场所，在电脑系统中的应用约占 50% 以上。电脑用户如何选购这种设备呢？

UPS 产品不仅是一种紧急备用电源，而且可使电流品质纯净，具有抗干扰波纹、稳压等多种功能，可保

护电脑设备及防止资料丢失，延长电脑使用寿命。当UPS成为网络中的一员时，有任何异常时会显示信息，提醒操作者紧急处理，将数据储存起来。UPS产品的应用发展使产品趋向多功能、多样化。一般容量在1kVA以下的UPS多用于电脑，其中以500VA的最为普遍。后备式的单价较低，易为消费者所接受。1kVA以上到大容量的UPS一般都是以强波输入在线方式工作，价格较贵。

购买UPS产品时还要了解负载的电力要求。对电脑系统就要考虑到整个系统的负载大小、停电后运行时间的长短、启动电流大小，并与厂商UPS产品参数对比。在大系统中要考虑电力设施的估计，还有单相制还是三相制等问题。

最后，在选购UPS产品时要重视电池品质，UPS的电力来源是电池，电池的好坏关系UPS整个性能的发挥。

妙用NC的压缩功能

吉林　高峰

目前压缩软件十分流行，由于它们功能强、压缩率高，的确是电脑用户的好帮手。但如果你是一位初学者，是否觉得记忆那一串串复杂的命令会令人头疼？你是否认为对一个已压缩的文件包进行维护，包括查询、删除、添加文件等觉得不方便？这儿我向诸位推荐一个工具软件：NORTON COMMANDER 4.0（以下简称NC），它的一个小功能就能帮你摆平上述问题。

NC作为一个DOS外壳程序，其功能可以说十分强大，直观的界面、便捷的操作足以使PCTOOLS相形见绌。它可以快速地进入任何子目录，可以在一个屏幕上同时监控两个驱动器，具有屏幕保护功能，你甚至还可以通过击打回车键来运行选中的可执行文件。功能很多，在此不详细介绍。

下面主要介绍一下它的压缩功能。首先，在NC主画面下按F9键激活屏幕顶端的菜单，选择“OPTIONS”（配置）一项，然后选择“COMPRESSION…”（压缩），就可以看到由上到下的四个选项，这是对压缩的一些初始化设定。第一项是自动选择最好的压缩方法，第二项是最大压缩比，第三项是最快的压缩速度，这三项不能兼选，最后一项是加密压缩。

设定好后选“OK”存盘退出。回到主选菜单下用INSERT键或鼠标左键来选择需要压缩的文件（也可以是一个或几个子目录），然后按ALT＋F5激活压缩对话框。这时，屏幕上显示出压缩文件的系统默认文件名、路径以及是否包含子目录压缩。选好后按回车键，进行文件压缩。在压缩时NC要调用NCZIP.EXE这个外部命令，所以要确保此文件在NC的子目录里。

当你回到主画面时，你会惊喜地发现，你可以轻易地维护压缩文件包，就象维护一个子目录一样。当你在压缩的文件包上按回车键时，屏幕上就显示出这个包里的文件，你可以方便地删除、添加文件。与子目录的唯一区别是包中的可执行文件不能通过敲回车或双击鼠标来执行。

解压缩同压缩一样方便，只需选中文件，按ALT＋F6修改路径，回车即可。如果你想要使用其它的压缩软件如ARJ也十分方便，首先将ARJ.EXE拷贝到NC子目录中，在DOS下压缩一个小文件，产生一个*.ARJ的文件包，然后运行NC选中它，这时NC会自动查找并记忆ARJ.EXE，以后压缩文件就采用ARJ格式了，而且不会影响上述功能。

通过以上介绍，相信您对NC的压缩功能一定有些了解，希望它能给您的学习和工作带来一点方便。

鼠标浅谈

上海　朱文俊

鼠标又名滑鼠、电子鼠，是60年代由史坝福研究所开发的产品。鼠标的使用使电脑操作显得更加灵活和便当。现在鼠标越来越重要，许多软件都支持它。

按其结构，可把鼠标分三类：机械式、光电式和机械光电式。机械式和机械光电式的原理相似：内有一个小滚球。机械式是由接触来得到信号的，而机械光电式是以光断续器来得到信号。光电式则配有一块反射板。由于它采用光反射原理，所以稳定、耐用，但那特殊垫板一失去，鼠标就不能动弹了。

鼠标有三个操作的动作：按一下，快速按二下和按住拖着走。现在市场上还出售无尾鼠标（遥控鼠标）以及一些鼠标的变种，如轨迹球、笔式鼠标等。

另外，购买鼠标时，还要注意插口问题，一般组装机是梯形插口，而原装机多使用的是PS/2的圆形插口。



诊断

问：在 WINDOWS 3.1 中如何开启 32 位磁盘读取模式时，又可使用 IDE 接口的光驱？(1995 年第 5 期求诊）　北京　富楼那

答：除了 1996 年第 3 期中所说的方法外还有一个方法。

1. 使用版本号高于 2.20 的光驱驱动程序 MSCDEX.EXE。一般用户使用的 DOS 版本都在 6.20 以上，其中带有的 MSCDEX.EXE 满足要求。

2. 从 WINDOWS 的安装盘中将 LANMAN10.386 恢复到 WINDOWS 目录下的 SYSTEM 子目录中，再修改 SYSTEM.INI，在其中加入下面一句：

[386ENH]

DEVICE=LANMAN10.386

重新启动 WINDOWS，即可解决问题。

浙江　张京京

问：我的机型是 386 DX-40、4 兆内存、倍速光驱和宏基 16 位声卡。在玩《双子星传奇》时每句对话只读头两个词，其它的含糊而过，是什么问题？我用的是 3105 显示卡，能用软解压软件看 VCD 吗？用软解压能唱卡拉 OK 的 VCD 吗？江苏　陈江

答：你的主机配置太低了，所以可能出现语音含糊的情况。我原来的 386 使用 SB AWE32，也出现过这类毛病，升级成 486 后就一点事也没有了。这就象给扫雷艇装上巨炮一样，可能无法正常工作。3105 的显示卡能使用软解压，应该说所有的显示卡都能用软件解压，不过只有具有支持 DCI 功能的显示卡才能达到较满意的速度，当然 CPU 也应在 PENTIUM-90 以上。软件解压能用卡拉 OK 的 VCD，不过要软件上带有此功能才行。　北京　龙猫

问：我从一本专业书中看到这样一段文字(原文)：

1. 软件公司为保护自己软件不被非法复制而采取报复性惩罚措施，因为他们发现对软件上锁不如在其中藏有病毒对非法拷贝打击大，这更助长了各种病毒的传播。

2. 严禁在电脑上玩各种电子游戏，因游戏盘大多来历不明，很多游戏软件为了防止拷贝使用了一些加密手段，很可能带有病毒。

我想问一下是否真有此事，如果有，也就是说即使是正版软件也非“圣洁之地”，那我们这些 PC GAME FUNS 该怎么办？　江苏　赵晨

答：1. 确有软件公司在其正版软件中设有病毒以防止非法拷贝。但只要不去盗用它，就不会激发病毒(编写者水平不够造成病毒误发作除外)。

2. 对于游戏和工具的加密是同样的，所以说游戏比工具带有更多的病毒是错误的。其实在实际中恰恰相反，因为工具比游戏昂贵得多，保护也就严得多。

确实，在正版软件中也可能带有病毒，多半是由于厂商制作时不注意而传染上的，不过总比盗版要少得多。　北京　阿尔斯兰

问：《大众软件》读者服务部软件目录中注明配置中的 SVGA 和 VGA 有什么区别？VGA 能有 SVGA 的软件？　辽宁　连雨星

答：VGA 指兼容 640×480 的 16 色以下显示方式的标准，是由 IBM 建立的标准；超过此模式为 SVGA 标准，包括 VESA 等许多协议。VGA 有可能使用 SVGA 的软件，不过会出现只显示一半或显示一片混乱等情况。支持 SVGA 的显示不但要求显示器是 SVGA 的(现在使用最广的 14 或 15 英寸彩显都是 SVGA 的)，还要求显示卡支撑 SVGA 标准且有 512K 以上的显示缓存。判断自己的电脑是否能使用 SVGA 的软件，可以将 WINDOWS 设为 640×480 的 256 色，能正常显示即可。

北京　CFIDO

问：DOS 的 DBLSPACE 和 DRVSPACE 有什么区别？为什么我用了 DRVSPACE 后有些硬盘上的游戏就不能玩了？　江苏　赵帅

答：DRVSPACE 比 DBLSPACE 在速度和安全性上都有了很大的改进。由于有些游戏工具软件需要进

行磁盘的绝对读写，不认可 DRVSPACE 的模拟格式，所以无法运行。可以将它们拷贝到没有压缩的分区上运行。 北京 李鹏

问： 不知我的软驱出了什么毛病，开机时没有灯显示也没有自检声，但拷盘等工作却能工常使用？

广东 郭少聪

答： 软驱可以在 BIOS 中设置启动时自检或不自检，所以这种现象是正常的。 北京 李鹏

问： 通常所说的 ISA、VESA、PCI 总线有何区别？486 是不是只能用 VESA 套卡，可我又见过 486 插 AT 卡的？ 云南 李景

答： ISA 和 EISA 是全局总线；VESA 和 PCI 是局域总线，必须依附在全局总线上。所以 VESA 的 486 可以使用 VESA 卡，也可以使用 ISA 总线的 AT 卡。 北京 李鹏

问： 我用 KV200 查毒时它报告说我 DOS 下的 APPEND 有名为 1554 的病毒，我用 MS-DOS 6.22 的原盘重装后还有这个问题，为什么？

北京 叶廷华

答： 这是 KV200 误报。 北京 李鹏

问： 是否有方法查明光盘上某一子目录的大小？我用 CHKDSK 和 SCANDISK 都不行啊。

黑龙江 金石

答： 由于光盘上的文件不是以 DOS 格式存放的，所以无法使用 CHKDSK 或 SCANDISK。最简单的方法是键入 DIR 子目录名/S/W。 北京 李鹏

问： 我有个朋友的 PENTIUM 机箱上速度显示为 P 5，这是什么意思？高于 100 的速度怎样显示？

江苏 王悦

答： 机箱上显示的速度和主板、CPU 无关，可以调成任意的大小。同样，不一定要显示数字，P 之类的字母也可以显示。要想显示 100 必须有三位数显，两位无法显示。 北京 李鹏

问： 内存有不同的片数之分，有什么区别？72 线中的线是什么意思？ 广东 GAME 见愁

答： 不同型号的内存所用 DRAM 的数量（就是俗称的片数）不同。根据所用 DRAM 容量的不同，容量同样大小的内存有二片（无校验）、三片（有校验）、八片（无校验）、九片（有校验）、十二片（有校验）、十六片（无校验）、十七片（有校验）等规格。但有些内存的较验是假的。72 线是指内存槽的宽度，老式的 386 多使用 30 线标准内存，新式的 486、PENTIUM 则使用 72 线或 168 线标准内存，其它还有 AST、COMPAQ 某些机型专用的内存，规格和标准内存不同。有、无较验位的内存最好不混用，有很大可能会出问题（碰运气吧！）。

北京 李鹏

问： 为何我的 PCTOOLS 5.0 不能载入内存？

广东 魔鬼山爵士

答： PCTOOLS 无需载入内存即可使用。如果一定要载入，可键入 PCTOOLS/ R??（?? 为 PCTOOLS 所用缓冲区，单位为 K，最小不少于 40），热键为 CTRL＋ESC。 北京 李鹏

问： 听说经常性的装入、删除文件会造成硬盘空间减少，要整理硬盘才能再装入文件，用什么方法整理？ 江苏 G.G.T

答： 常装入、删除文件会产生过多的文件碎片，影响存取速度，可以 MS-DOS 6.0 以上自带的 DEFRAG 进行整理。 北京 爱凡

问： 在《倚天屠龙记》中有 3 个文件的后缀是 IMG，它们有什么用途？能不能用 HD-COPY 还原？

河北 京星羽

答： IMG 为后缀的文件不一定是磁盘映像文件，可能是游戏公司自定的数据文件。这类文件应不能还原（根本无原可还）。 北京 雷特幻象

问： 为什么我将显示模式设为 1024×768 时画面仅占屏幕的三分之二，是显示器还是显示卡有毛病？

天津 张丽娟

答： 这应该是正常的，只有据有自动居中功能的显示器（SONY 或 NEC 的 15、17 英寸等）才能自动将不同模式的显示充到满屏。没有此功能就要通过调节显示器下方的旋钮（纵向调节、横向调节、桶形调节）来手动调节。有些廉价显示器省去了部分旋钮，那就没有办法了。 北京 李鹏

问： 我用 MEM 或 PCTOOLS 测试，发现内存不足 640K，是不是有病毒？ 贵州 黄维平

答： 有些主板会占用部分内存存放硬盘参数，或在进行多任务操作，所以少了 1K 内存是正常的。但低于 639K 就有很大的可能是有病毒了。

北京 李鹏

问：如何将一个 22M 的文件 COPY 到数张软盘上？
辽宁　michael

答：可以把文件分割成几个小文件再拷到软盘，还原时用 COPY 连接，也可以用 BACKUP、CUT、ARJ、FDIV 之类的工具将它直接分到几张盘上。
北京　李鹏

问：我不论如何调节显示器的明暗度和对比度，抓下来的图都是一样的，分辨率也不能改变，是什么原因？
黑龙江　尔别闻

答：抓图软件截留的是显示卡的信息，与显示器怎么显示无关。想调节明暗度或分辨率可以用 PhotoShop 等软件。
北京　李鹏

问：我用 MSD 测试我的 PENTIUM 时发现它报告说是 486DX，我是不是给人家骗了？
广东　GIGGS

答：MSD 的老版本无法认出 PENTIUM，只能报告说是最相近的 486DX。这是技术革新造成的时间差，不足为怪，就象 PCTOOLS 5.0 将 486 认为 386 一样。
北京　李鹏

问：内存条是不是插上就可以使用，需不需要设定 CMOS？插时应注意什么问题？
北京　李忠

答：增减内存一般不用更改 CMOS，不过有些 CMOS 要进入后再存一下退出(不用做任何修改)。注意内存要成组使用，不要在同组(BANK)中用不同的内存条。
北京　DEMON

问：《魔法门外传——决战星云世界》中，城观镇僧侣研究的学问是什么？天空之路四辆马车的谜语怎样回答？(1996 年第 5 期求诊)
北京　安伯欣

答：僧侣研究的是“回文体”，谜语的答案是“烟、水蒸气、灰尘、泥浆”。
北京　刘庶

问：《洛克人 X》中，我已打到最后一关，敌人头目的脑袋进入大型机器后，为什么从哪打它都不减血？(1995 年第 5 期求诊)
广东　郭鹏

答：只要在老鹰那关从一个铁塔右边滑下，到一半左右用大跳跃到对面，打掉像氧气管似的东西后，进入后博士会给你头盔。再到火那关，在第一处火冒上来的地方用冰雪那关得到的滑鞋滑行大跳跃上去(注意：有了滑冰鞋下面就没有火了)，用头盔顶来石头，则可得到手套。这时洛克人能够自身集气，到红色的时候，跳上去打最后一关头目的脑袋，则可将它击败。)
浙江　褚一麟

问：《麒麟传说》第三关开头，一个老头守在关口向我要息壤，我身带息壤却没用，该怎么办？(1996 年第 4 期求诊)
广东　李文光

答：先到东边的飞鸟湖打听消息并消灭西北边魔头，再回去就可以了。
四川　向宇

问：《武状元——黄飞鸿》在白马观外找不到小二哥、小一哥，是不是要先完成什么？(1996 年第 4 期求诊)
北京　石英

答：白马观左边小径的尽头有一个栅栏，在它右边的树林中有一条小道，可以通到小二哥、小一哥处。
四川　向宇

问：《魔武王》中我已在空中大陆上找到最后的 BOSS，但伙伴建议我先去找魔武王，他在哪呢？(1996 年第 4 期求诊)
江苏　江指吉

答：在通向西方飘浮大陆的走廊出口的第一、二个山洞之间的右边有一道石梯，在右下角大战一场后就会找到魔武王。
广西　李迪

问：在《黑暗天使》打至万魔殿时，在某一房内拨动一开关，全体人员都被装上定时炸弹，如何解除？(1996 年第 6 期求诊)
北京　尤索林

答：全体人员都被装上定时炸弹后，只要走出这间屋，所安装的定时炸弹就会消失。在以后还会有类似情况。最好把那几个穿着黑头蓬拿着镰刀的骷髅消灭后再离开屋子，否则再进屋时又会被安上定时炸弹的。要注意身上的定时炸弹，在爆炸前把“死神”干掉。
北京　张强

问：《米兰斯记事之圣域传奇》中如何通过圣地的魔法阵？祭师说的“东西南北照着踏”是什么意思？(1996 年第 3 期求诊)
广东　小刀

答：圣地内地上布有四个方形机关，分布在东南西北四个方向，祭师说的“东西北南照着踏”即指需按此顺序——踏过，踏完后会发现天梯已经续好，向上即是火龙的栖息地了。
广西　止水

问：在《美少女梦工场Ⅱ》中如何找到三名逃犯？
广东　黄俏峰

答：三名逃犯出现的地点是固定的，但出现与否是随机的。而且必须按顺序打，消灭一个后下一个才会出现。他们是：

1. 东部森林有两个宝箱的地方，有“巴那萨多”，打败可得赏金 500G 及皮甲。

2. 南部水乡有红色花朵的地方，有“血蔷薇”，打败可得赏金 1500G 及锁子甲。

3. 北部山岳有幢画猫眼的房子，有“旋风卡斯底由”，打败可得赏金 3500G 及米斯里铠甲。

北京　晨星战士

问：在《模拟城市 2000》中如何造电站？　广西　吴珂

答：用鼠标点住电线的图标向下拉即可出现电站的图标。　北京　李鹏

问：在《模拟城市 2000》中会出现一个喷火的怪物，有没有办法解决掉？　河北　韩雷

答：没有办法，这怪物是无敌的。　北京　水晶百合

问：我有一张光碟游戏——《龙剑客》，可它上面只有一个文件 DRAGON2，没有执行文件怎么启动？

云南　赵鹏

答：《龙剑客》不论中文版还是英文版，都有两张光盘，您有的只是第二张，所以无法启动。

北京　魔河魅影

问：敝人玩《天外剑圣录》时身处血阴教地下第四层总坛，只有一扇被锁住的门未能进入，要怎么再向下走？　上海　张佟

答：在有火堆的房间到那门之间有条岔路，在它尽头的墙上有开此门的机关。　北京　铳梦

问：《天外剑圣录》中血阴教分舵的头目有真气护身，怎么打都不死血，怎么才能过关？　湖北　李晶

答：在镇上有位老婆婆会送你紫玉佩，在战斗中使用它几次可以破去护身真气。　北京　炒面

问：我的《大战略》无法退回 DOS，是游戏有毛病吗？

辽宁　患者

答：游戏一般用 ESC、F10、ALT＋Q、CTRL＋C 等键回到 DOS。不过有些游戏确实没有回到 DOS 的功能，不想再玩就热启动或用 GB 回到 DOS 吧。

北京　娜茜卡

问：我的电脑运行《极道枭雄》等游戏时有声音，但《沙丘魔堡》、《印加帝国》等游戏却没声，这是怎么回事？　吉林　杨迪

答：有的游戏能自行测出声卡，有些要人工设定。另外要注意加载驱动程序。　北京　日日野

问：声卡设置中的 digital sound 和 music sound 有什么区别？为什么我的《魔兽争霸》等游戏非要无声才能启动？　广东　阮绍辉

答：digital sound 指各种音效，主要靠声卡的 FM 芯片产生；music sound 指各种音乐，靠声卡的 MIDI 芯片产生（早期版本也可用 FM 芯片产生，不过效果不好）。某些声卡的兼容性不好，所以会造成死机。　北京　李鹏

问：我在玩某些游戏时，它们原先有进度，但我就是储存不了新进度，为什么？　广东　张建平

答：很可能是此游戏的文件被设成了只读等属性，可在其子目录下键入 ATTRIB -H -R -S *.* /S 来消除。当然也可能是防病毒卡或软件在做怪，关闭它们即可。　北京　李鹏

问：《仙剑奇侠传》在没有汉字系统的支持下是怎样实现汉字显示的？　湖南　彭练

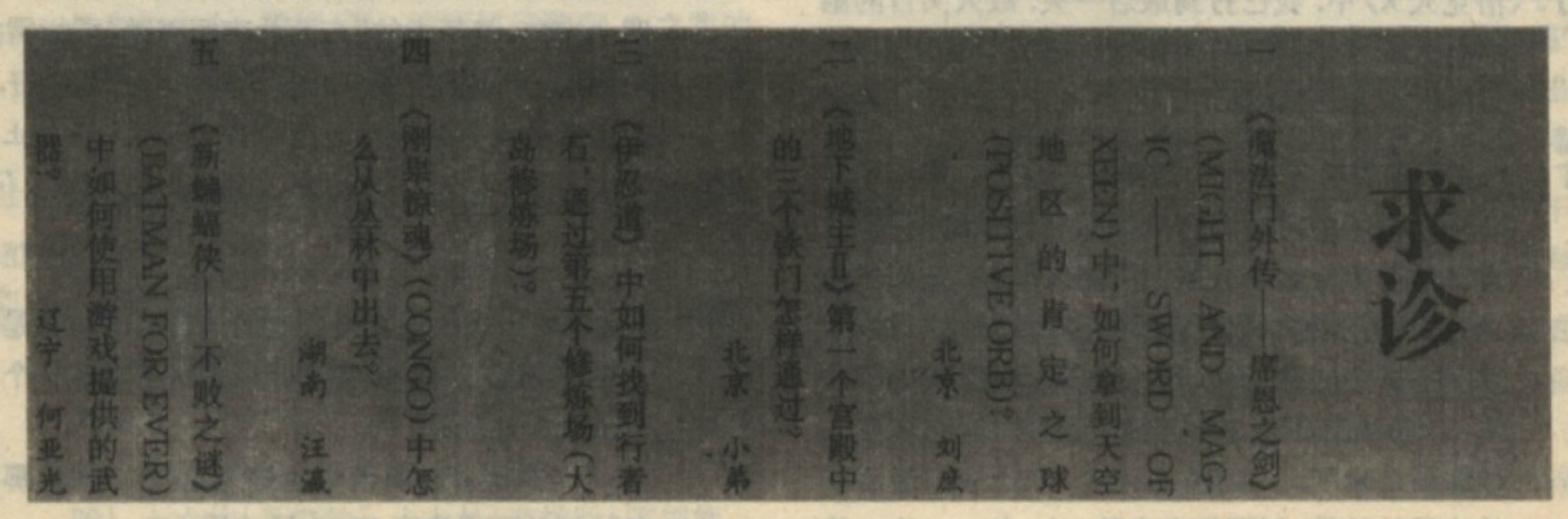
答：游戏可以自带字库或将汉字事先转化为图像，所以不用汉字系统就能显示汉字。　北京　李鹏

问：《侠客英雄传》中如何毁掉闽南的丹炉，怎么找到日盘？水之珠、寒冰玉有什么用？如何制玄铁剑？

陕西　胡伟延

答：使用火之珠即可毁去丹炉。日盘藏在大理城中央院子的树下。水之珠和寒冰玉是在伊部吏处升级用的。和段铁连续对话三次即可造出玄铁剑。

北京　李鹏



求诊

一　《魔法门外传——席恩之剑》(MIGHT AND MAGIC — SWORD OF XEEN)中，如何拿到天空地区的肯定之球(POSITIVE ORB)？　北京　刘成

二　《地下城主Ⅱ》第一个宫殿中的三个铁门怎样通过？　北京　小弟

三　《伊忍道》中如何找到行者石，通过第五个修炼场（大蛇修炼场）？

四　《刚果惊魂》(CONGO)中怎么从丛林中出去？　湖南　汪瀛

五　《新蝙蝠侠——不败之谜》(BATMAN FOR EVER)中如何使用游戏提供的武器？　辽宁　何亚光

软件调查表统计结果

一、西文操作系统

(一)您常使用的

1.MS-DOS(6.0以上) 47.10%
2.WINDOWS 3.1 6.76%
3.WINDOWS 95 12.5%

(二)您最喜欢使用的

1.MS-DOS(6.0以上) 44.92%
2.WINDOWS 3.1 25.70%
3.WINDOWS 95 16.76%

(三)您最想本刊介绍的

1.WINDOWS 95 47.05%
2.IBM OS/2 17.83%
3.MS-DOS(6.0以上) 11.66%

二、中文操作系统

(一)您常使用的

1.UCDOS 3.1 26.57%
2.中文之星2.0 19.43%
3.SPDOS 6.0 15.94%

(二)您最喜欢使用的

1.UCDOS 3.1 27.93%
2.中文之星2.0 21.36%
3.PWINDOWS 3.2 13.69%

(三)您最想本刊介绍的

1.中文之星2.0 22.92%
2.天汇3.0 15.10%
3.UCDOS 3.1 12.89%

三、字处理软件

(一)您常使用的

1.WPS 51.99%
2.WORD 6.0(中文版) 17.37%
3.WORD 5.0(中文版) 10.88%

(二)您最喜欢使用的

1.WPS 51.57%
2.WORD 6.0(中文版) 19.43%
3:WORD 5.0(中文版) 12.71%

(三)您最想本刊介绍的

1.WORD 6.0(中文版) 25.41%
2.WPS 19.38%
3.WORD 5.0(中文版) 16.27%

四、汉字输入法

(一)您常使用的

1.拼音 44.10%
2.五笔字型 33.36%
3.自然码 14.99%

(二)您最喜欢使用的

1.拼音 41.15%
2.五笔字型 34.53%
3.自然码 15.1%

(三)您最想本刊介绍的

1.自然码 30.88%
2.沈码 25.92%
3.五笔字型 12.13%

五、制表软件

(一)您常使用的

1.CCED 38.45%
2.MS-EXCEL 5.0(中文版)28.17%
3.LOTUS1-2-3 15.35%

(二)您最喜欢使用的

1.CCED 37.07%
2.MS-EXCEL5.0(中文版) 30.75%
3.LOTUS1-2-3 14.05%

(三)您最想本刊介绍的

1.MS-EXCEL5.0(中文版) 40.42%
2.LOTUS1-2-3 31.04%
3.CCED 19.58%

六、防/杀毒产品

(一)您常使用的

1.KV200 28.89%
2.KILL 33.67%

(二)您最喜欢使用的

1.KV200 39.98%
2.KILL 17.01%

(三)您最想本刊介绍的

1.KV200 48.06%
2.瑞星 12.01%
3.SCAN 8.66%

七、教育软件

(一)您常使用的

1.轻轻松松背单词 36.07%
2.CSC家庭电脑教师 16.98%
3.《快快乐乐》系列 10.34%

(二)您最喜欢使用的

1.轻轻松松背单词 32%
2.CSC家庭电脑教师 23.11%
3.《快快乐乐》系列 8.44%

(三)您最想本刊介绍的

1.CSC家庭电脑教师 35.03%
2.爱嘉家教大师 12.41%
3.轻轻松松背单词 12.41%

八、家政软件

(一)您常使用的

1.方正家用软件 30.81%
2.电脑小秘书 24.32%
3.和诚小秘 19.46%

(二)您最喜欢使用的

1.方正家用软件 32.81%
2.电脑小秘书 22.66%
3.和诚小秘 21.88%

(三)您最想本刊介绍的

1.方正家用软件 45.91%
2.电脑小秘书 23.27%
3.联想教学软件 11.32%

大众服务快车

市场星云

《1996年大众软件增刊》及配套光盘四季度推出

征订工作已经开始

增刊内容:保持《大众软件》月刊风格,知识性和娱乐性并重。内文200页,**零售价**22元;与增刊同时发行《大众软件》配套光盘:其内容除包括自创刊号到1996年9月的所有配套磁盘内容外,还将增加大量最新实用工具和流行劲爆游戏的试玩版及共享版,**零售价**45元。

预订优惠价:凡在1996年9月31号前汇款预订的读者均享受优惠价:**增刊**20元,**配套光盘**40元(以汇款单上的邮戳日期为准)。

订阅方法:通过邮局汇款,并在备注栏中写明订阅内容和份数。

汇款地址:北京和平门邮局3056信箱

收款单位:大众软件杂志社

邮编:100051

服务部再次提醒朋友们在填写汇款单时要字迹工整、清晰,尤其不要忘记你所在地的邮政编码,以免无法投递。

挂号邮寄:邮费免收。但如需快件投递,加收10元;需特快专递者,加收20元。

欢迎读者从速订阅。

需大量批发者请与杂志社发行部联系。

增刊广告工作已开始征集,欢迎各位商家前来广告部洽谈。

大众软件读者服务部



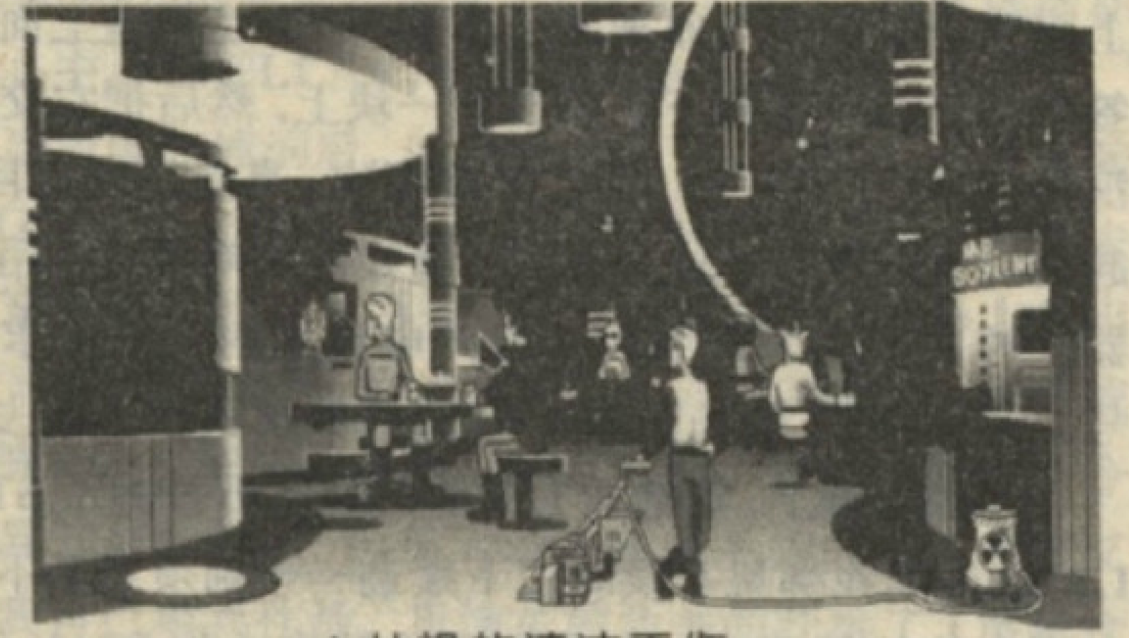
上海　刘俊　熊韬　郦峥　朱克

序

我叫ROGER WILCO，熟悉我的朋友们肯定都知道我在宇宙里的五次奇异冒险，并为我的英雄行为钦佩不已。这次我又要告诉大家一段从未公开的经历，它比其它的五次更惊险、更刺激，是不是急不可耐了？好，下面就听我慢慢道来吧。

第一章

那时我正值英雄失意，由于受到星际法庭的不公指控，被贬至星舰上做清洁工。说实话，这活儿实在是枯燥无味，没过多久我便无法忍受了。总算船长良心发现，在途经POLYSORBATE LX星时放我下去散散心。谁知那愚蠢的机器人竟把我传送到路边的下水道中，费了九牛二虎之力也爬不上来，想去拉旁边的路灯柱，但又够不着。正当一筹莫展时，忽然看见正从身边走过的机器人，天赐良机，我一把抓住了它的肩膀。唉哟，总算出来了，真得谢谢它才对。想起先前陷着的时候看见右边的破自行车上好象有什么东西，上前一看，果然是一张便衣警察的ID卡，赶快收起来，兴许派得上用场。然后，在街上闲逛一圈回到原处，发现多了个一次成像馆，于是



▲枯燥的清洁工作

我把身上仅有的几枚硬币投进去，照了几张靓像，出来后，有个异星人也进去想如法炮制，结果……。

把照片贴在ID卡上，这样，我就成了便衣警察。逛着逛着我看见一间游戏机房，反正没事，进去操几盘"嚎吆根"吧，相信本人的技术是天下无敌的。一进去我便冲向《STOOGE FIGHTER Ⅲ》(《爆笑书打Ⅲ》)，居然有个黑皮的家伙敢跟我对博，也好，让他见识一下老子的厉害。一开始我占尽先机，打得他连还手的份都没有。正当我洋洋得意时，他突然还击，就这么轻松一下，啊！真是不打不知道，一打吓一跳——挨他这一拳所丢的"血"远比我打他三四拳还来得多。等我回过神来，却已GAME OVER了。我自然不服气，又向他挑战，结果还是一败涂地。这下他更是不可一世，狂傲至极，许诺我若打败他，便给我300元。君子报仇，十年不晚！我恨恨地走了出去，继续这无聊的生活。

逛着逛着我注意到一个穿大衣的家伙东张西望好象在找什么，我跑过去搭讪，谁知他还爱理不理，直到我答应帮助他，才告诉我正在抓一个生化人。但生化人藏在酒吧里，而他自己不便进去，如果我能抓住生化人就可以得到60元的酬金。这样的机会我自然不会错过，便一口答应了下来，于是他又给了我一个大哥大以便联系。

进入酒吧四处搜索了一下，一无所获，只剩下地窖未察看过，但那里的门都紧锁着。哼，这怎么能挡住我，我使劲地用脚去踹门，一阵狂踢后，总算撞开了门，下去一看，果不出所料，生化人正躲在角落里疗伤。我刚想冲上去，忽然想到自己未必是他的对手，还是智取为上，于是便悄悄地退了出去，以免打草惊蛇。出来后看见吧台后错综复杂的管道，又想起先前楼上有三个家伙在吸食氮气。有了，记得最近刚看了个元老级的电影《越空狂父》，里面就是用氮气把生化人给冷冻住的。于是我立刻行动起来，上楼向那帮败类出示了我的工作证，他们一看情势不妙就溜之大吉了。我先拿起桌上的一些管子，将其接成一根长管，再将氮气筒接在角落的输送管口上，如果再把通向地下室的管道接好，就万事大吉了。可吧台老板不让我进入吧台，我只好亮出我的法宝——便

衣警察 ID 卡，谁知老板不吃这一套，看来只有另想法子支开他了。我点了一份制作工序最麻烦的饮料 SPECIAL 骗得他离开，这才溜进了吧台。先将管子一头接在左边一根通往二楼的输送管上，然后检查吧台后那四根通往地窖的水管，发现只有第三根是空的，我不加思索地用力将它拔断，再把管子的另一头接上，最后冲上



▲LX 星上的酒吧间

楼打开氮气筒的阀门，大功告成，去地窖看看战果如何，哈哈！果然不出我所料，他成了一个 ICE-MAN。这时可不能碰他，否则我也会与他一样了。捡起门边的铁棒，一捅，他就碎得七零八落，但地上一大堆碎冰如何交差呢？——可别忘了我是干什么的。操起我吃饭的家伙——扫把、簸箕，把碎片扫起来。可又有新问题产生了，怎样使冰不融化呢？想起吧台后面有个冰箱，对了，去那儿找找看。果然发现个冰盒，把碎冰放入其中，总算可以去领赏了。

看到那个家伙，我把冰盒给他，终于得到了 60 元钱，噢，赚钱可真不容易。现在又无所事是了，我去杂货店买了瓶白兰地想独醉街头，打发时间。没想到在垃圾堆旁看见一个醉汉正不醒人事，这不是老朋友 ELMO 吗？这个杰出的软件师如今落魄到这般地步，真是世风日下啊！出于同情，我慷慨地把刚买到的白兰地给了他，他喝了酒后却又回过神来，见是我自然滔滔不绝地海侃了一番，临走前他还把《STOOGE FIGHTER Ⅲ》的解码告诉我，并给了我一条鲜鱼，我如获至宝地直奔游戏机房，这下终于能出口恶气了！先前那黑皮的家伙还在，太好了！二话不说，我马上挑战他。在选人物时，我输入解码 ABBACACA，果然中央出现了一个特殊按键，这下他哪里还是对手，我漂漂亮亮赢了两盘 PERFECT，那家伙虽然心不服口更不服，不过还得乖乖地交上 300 大元。不知不觉，天色已渐黑沉，看来得找个地方休息了。来到旅馆，我大摇大摆地走到柜台前，把钱往柜台上一放，老板立刻就送上了房门的 KEYCARD，真是财大气也粗。不料，我上楼刚打开房门，两个彪形大汉就赶上拦住了我。什么？绑架？！真倒霉，早知如此我就不摆阔了，其实我只是个清洁工而已，但那两个大汉不由分辩就把我绑走了。

我被绑着送到了另一间房中，趁着看守我的一个大汉正在玩 PC GAMES 时，我用脚去勾挂在墙上的钥匙卡。糟糕的是，钥匙掉在地上发出的声音惊动了那个大汉，这下连钥匙也被他拿走了，但我总不能就这样坐以待毙吧。我再用灵活的双脚拔下墙上的钉子，并用它解开手上的绳子，这下自由了。接下来就该对付看守我的大汉了，但如何下手呢？当我看到墙上挂着的一幅地毯时，一道灵光闪过脑中，就这么办！

我先把地毯取下铺在地上，然后在上面施展自己独一无二的霹雳舞技，直到全身充满静电时再用手一指大汉脖子上的电子控制板，一切 OK。然后我对这房间来了个彻头彻尾大扫荡，找回了电波发射器，并找到一张光碟片及一块电子控制板。把光碟放人电脑中，才知要调整电波发射器内的晶片，使液晶显示为“Aoming Beacon”时才能使用。当我打开发射器后，天啊！这么多晶片，叫我如何是好，但我坚信只要功夫深，铁杵磨成针。最后在不懈努力加误打误撞后竟给我找到了正确排列（见附表）。当我用大汉身上的钥匙卡打开门出去后，发现另一个大汉正站在门口，但他对我却不理不睬，原来出口有力场阻挡着，而控制器就在这大汉身上，看来还得先摆平他再说。

▼绑票



我从地上的箱子里找到了另一块电子控制板，发现上面贴着的标签与原来的一块不同，于是把这上面的标签（CHURISH）撕下来贴在另一块上，然后把它交给大汉，他一装上就手舞足蹈，丑态百出，真是不堪入目！捡起他扔下的皮带，从上面取下遥控器和剃须刀，用摇控器关掉力场，来到天台，打开电波发射器发出求救信号。不一会儿，船长派来 STELLAR 把我接了回去。

回到星舰上，我把在 LX 星上的经历告诉了 STELLAR，她问我绑架有没有留下痕迹——剃须刀上不是留有那家伙的胡子吗？于是我到化验室去作 DNA 分析，希望能找到点线索。

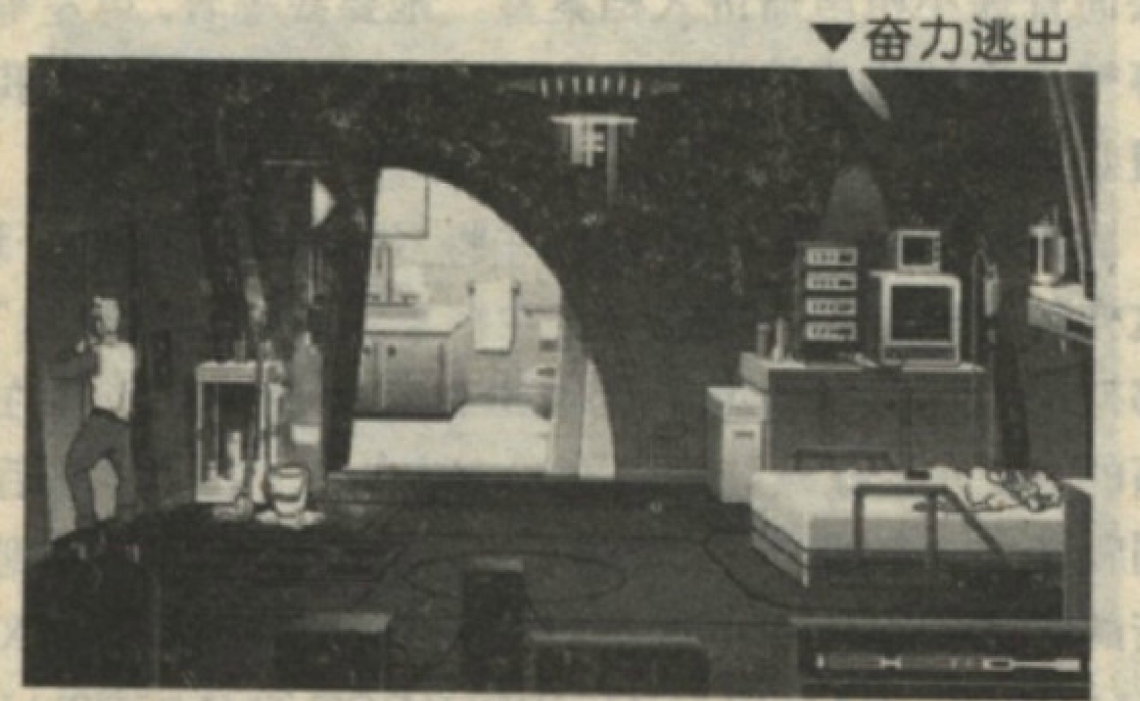
好不容易才说服了主管同意我使用DNA 分析仪。经过检验后我得到了一张有 DNA 分析内容的资料卡，

再把它插入左边画道上的辨卡仪，总算知道了这胡子的主人叫 NIGEL RANCIDO。STELLAR 告诉我只有戴上 VR 头盔进入档案室中才能找到更多的资料，我只得暂时作罢，回房休息。

第二章

我刚回到房间，传送器中又传来了阵阵鸣声，真是不让我有一刻安宁。没办法，我只好打开传送电脑。原来是"憨厚"的狮子船长，要我为一个叫 SHAPEI 的老太太做清洁工。没想到我威风一时，现在还是逃不过做扫地工的宿命。

▼奋力逃出



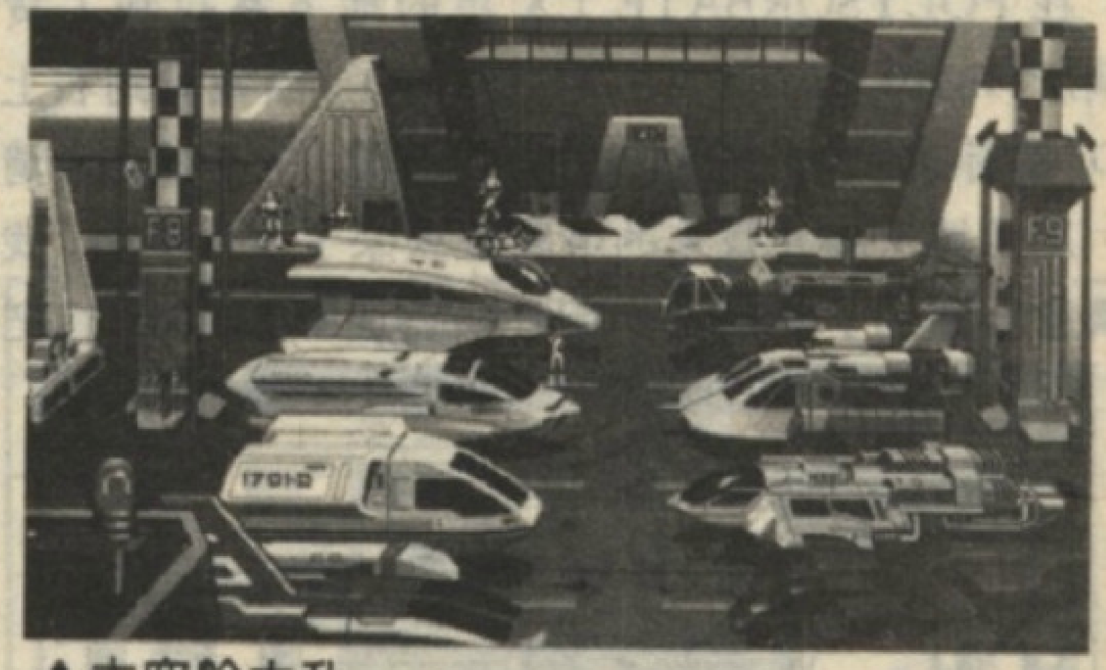
心不甘情不愿地来到了传送室（TRANSPORT），这次那笨拙的机器人总算没出什么差错。一到 DELTA BURKSALOR，船长便指示我去伺候那讨厌的老太太。于是，我乘电梯到了她住的 QUARTERS 层。刚进去还不等我做自我介绍，她就要我又是拖地又是修马桶，还要去梳妆镜后面的柜子里找什么药，简直把我当条狗使。唉！真是虎落平阳被犬欺！想当初我……等等，这是什么怪味道？啊！这疯婆子竟放煤气想自杀！完了完了完了，为什么把我也拖上了？不行，我得想办法逃出去。但门又打不开，真是急死我了！我飞快拆下支撑病床的活塞，用它顶开门。没想到 STELLAR 及时赶来，在千钧一发之际把我推出去，而她自己却……"轰！"……

"有的人活着却已经死了；有的人死了，却永远活在我们心中。STELLAR，你永远都活在我心中"。

当我读完悼词后，追悼会结束了。回到自己的房间（ROGER' S QUARTERS），我心中悲痛万分，还是去休息室散散心吧。可当我一打开传递电脑，屏幕上竟出现了 STELLAR——她竟没死！不过处境危险，正向我求救呢！我立刻冲去舰桥（BRIDGE），告诉舰长这个令我惊异万分的消息，但他无论如何也不相信我。看来又得靠我自己单兵作战，重演英雄救美的壮举了（虽然这对我来说已是家常便饭）。

孙子兵法云：知己知彼，百战不殆。我先利用传递电脑中的数据库（DATABASE）查寻资料，在查看 ENTITY DATABASE 中已知种族（KNOWNRACES）中的 VULGARS 族时，看到了一组数据 5551212，再到多媒体工作室（HOLOCABANA），输入这组数据，忽然出现一 VULGARS 人教给我催眠法术，然后我又去休息室（8-REAR）找老朋友机器人帮忙。毕竟是至交，几番交谈之后，他竟慷慨地把他的胳膊和眼珠送给了我，真令我好生感动，这下可以出发了。但该去哪儿呢？STELLAR 是在 DELTA BURKSALON 失踪的，对，就去那里。打定主意后，决定先去弄一艘太空船。

来到太空船发射室入口（SHUTTLE BAY ENTRANCE），但两守卫死活不让我进去。一着急，对右边的矮个守卫施起了刚学来的催眠术，嘿，还真管用，但是高兴之余我忘了左边还有个大个……唉！我被关了禁闭。不行，决不能放弃，我用长鼻王送来的食物拼成了一个假人（从脚拼起），把假人放在床上，自己则躲在餐车下，就这样，顺利地逃出了牢房，再次回到发射室。经过一段时间的观察，我发现那大个子守卫喜欢偷吃甜点，而我身上刚好还有个剩下的甜点，有了……我先去化验室（SICKBAY），在右边柜子中找到一管麻药，把它注入甜点，然后偷偷把这块甜点混入大汉偷吃的那盆中。结果自然是不言而喻了，再用催眠术解决了另一个看守后，从他们身上找到了一把太空船的钥匙，最后再利用假手臂同时按下门两边的按钮，才进入了发射室。哇，这么多船，究竟是哪一艘呢？利用钥匙上的遥控装置，找到并顺利地进入了一艘空的太空船。坐上左边的驾驶座，先按下 POWER 启动总电源，再按下 ICD，并依次把三个燃料点调为＃1. LANTHANAM，＃2. SULFUR，＃3. SILVER。在 CATALYST 选 NEON，CONFIRMATION CODE 选 LASAGNE，再按下 RV 和 INITIATION，最后用假眼球骗过最上方的扫描仪，一切就大功告成了（你不会糊涂了吧）！



▲太空舱大乱

不料飞船飞了一半竟熄火了！我按下正在闪光的蓝色按钮，启动了模拟驾驶装置，出现了一个虚幻的副驾驶员 MANNY。他告诉了我故障产生的原因，但要完全修好还得靠我自己去处理。我先打开中间的工具箱，取

出所有工具，顺便拉动两个拉杆打开了引擎盖和行李箱盖。

离开座位打开右边的动力箱，发现原来里面的主能源水晶破损了。想起电波发射器内有颗小水晶，把它取出后用胶水粘在水晶上，修好了动力装置。然后我穿上太空衣帽，出舱进入太空，从后方的行李箱中取走了所有东西，并把印有 HELP 字样的帆布贴在了尾翼上，但愿有用！

之后，我开始了漫长的等待。等啊等啊，也不知过了多久，老天保佑，总算有一艘飞船发现了我。从中走出一位漂亮的小姐，她愿意帮我发动引擎。但如何连线呢？回到飞船，在椅背上找到了写有连线方法的图纸。飞船终于发动起来，但引擎似乎还有点问题，我检查了一下，里面竟莫名其妙地塞了条鱼，真可气！拿走鱼，继续向太空站进发。

第三章

总算到了太空站，进入 LAB A 层的 BELEANXS 博士的实验室中，但博士似乎非常不欢迎我的到来，一见我掉头就走，也好，这样我就可以更加自由了。在他电脑左边的箱子里找到一块红色的电路板，再打开电脑，发现电脑中有 VR 头盔的引导程序，但 VR 头盔又在哪里呢？想起先前去 POLYSORBATE LX 星渡假时曾经看见过。对，就去那儿！回到太空船，使用 PTS 照相系统，拍了两张宇宙的照片，然后把它们的底片与照片分开，并将第一张的照片和第二张的底片一起放在 PTS 的显示器上，从而获得了 POLYSORBATE LX 的座标。就这样，我启动飞船直奔目的地。到达后，我让副驾驶 MANNY 把我传送下去，他给了我一个传呼器，以便联系。

在 POLYSORBATE LX 星的地下室找到了货物交换所(IMPLANTS AND STUFF)。当我看到右上方“BD”的标志，老板认为我很识他的货，马上对我热情起来。用从博士那儿找来的电路板换来了 VR 头盔，我十分满意地回到了降落点，用呼叫器通知 MANNY 把我送回飞船。



▲WINDOWS?!

回到博士的实验室，开启电脑后选择“CYBER-FUNCTION”一项，再将 VR 头盔的接头插入电脑输入孔，戴上头盔后就来到了虚幻的电脑世界中。

这里的道路简直不是人走的，乱七八糟，完全不合常理，不过我坚定地一个一个路口往下摸，总算来到一间活动办公室前。拾起地上的螺丝、起子、木板后，走进了房间。哇噻！这里的墙壁竟漆成了 WINDOWS 操作系统的样子，真是不可思议。管他呢，我取了个号码牌，去向管理小姐申请进入档案室。她要我等着，可左等右等就不见她叫我的号码，看到左右两位的僵尸状，我知道必须略施小计。

我用螺丝刀打开报号牌并将号码调成与我的一致，这样就可以进入档案室了。在档案室，我先去“J－R”的书架中找到了“RANCID NIGEL”的资料，但资料在最高的一栏中，我只好先去打开右边的三个抽屉，然后如同爬楼梯一般攀上去，取到了资料。读过之后，又得到了新的线索。根据手中的资料，我找到了 BELEAUXS、SHARPIE、SANTIAGO、PROJECT IMMORTALITY 的资料，看完后，才知道原来这都是博士搞的鬼。回到办公室，我用打印机把这些资料打印出来。最后我用房外空地上的木板把路口右边的断桥接好，迅速地回到了现实世界中。

打印的资料已经输送到了，把这些资料给博士看，铁证如山，博士抵赖不过，只能对一切供认不讳。我向博士讲明了坦白众宽，抗拒从严的政策，为了将功赎罪，他把一切告诉了我。事情终于真相大白，原来那 SHAPEI 知道自己不行了，想占用 STELLAR 的身体苟且偷生，于是施计绑走了 STELLAR，并钻入她体内控制了她。这个死老太婆，我早就看出她不是个好东西！我一定要把 STELLAR 救回来。在博士的帮助下，我和太空船都被缩小，并用针筒注入 STELLAR 的体内，去与 SHAPEI 作最后一搏。

第四章

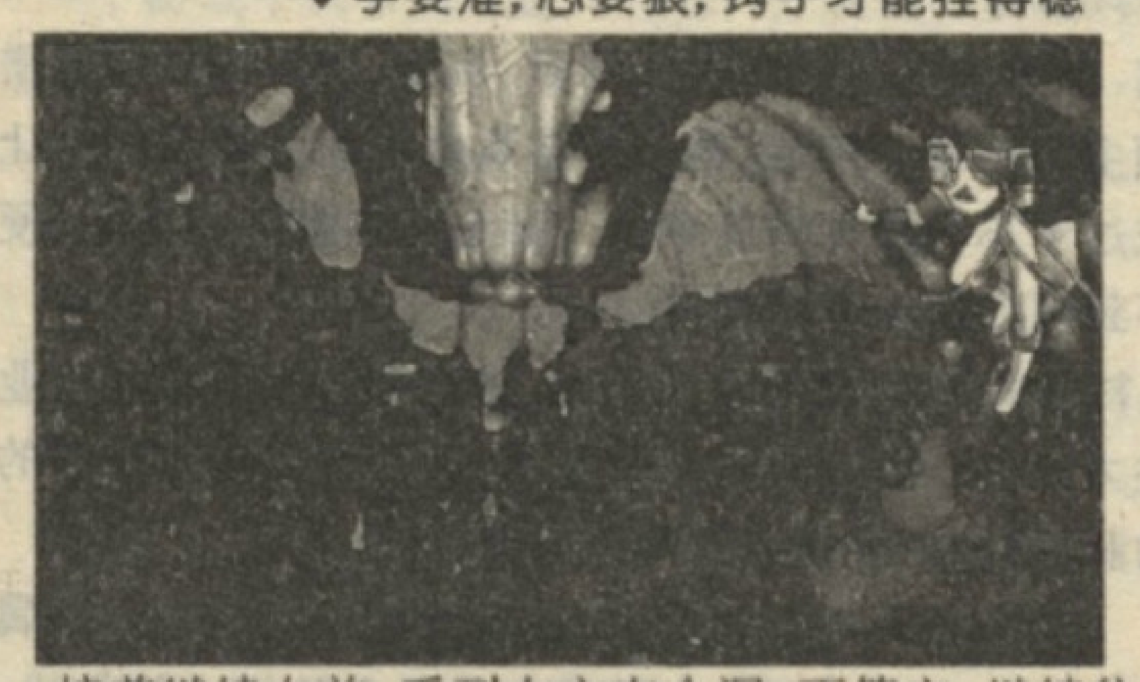
进入 STELLAR 体内没多久，飞船就出现了故障，在一阵翻动后，晃晃悠悠地着陆在 STELLAR 的胃壁上。为了修好飞船，我只能穿上太空衣，戴上太空帽出去想想办法。

看到飞船上粘着一些微血管及小气囊，就将它们取下保存。到了胃里，我想从左边的小孔爬过去，但下面几只机械小虫挡住了我的去路。区区虫儿何足惧哉，我冲上去，想逞一番威风，没想到反被修理了一顿，只好另寻

它路。

捡起“地”上的羽毛、钉书针和芹菜丝，再把三颗M&M’S巧克力扔入胃液，但上涨的胃液仍淹不到那些虫子，于是我回到入口处，用芹菜丝和钉书针做成一个简易飞爪。以我百分之百的命中率勾住了上方的通往食道的入口，并沿绳爬了进去。这里竟有一块蛋糕卡在食道里，还有一个药囊横在气管外，我把它推进食道，再爬到顶端，巧妙地甩羽毛搔痒，让STELLAR打喷嚏。这样一来，蛋糕落入胃中，产生了大量的胃液来消化蛋糕，同时也杀死了那些小虫。

▼手要准，心要狠，钩子才能挂得稳



接着继续向前，看到右方有个洞，不管它，继续往下走。见一条巨虫在那里看守，无法靠近，想起刚才发现的那个药囊，兴许用得上，但药囊太大无法携带，看来还得另想办法。我先由右边的小洞向上来到胆囊，用胶布把微血管弄成一条长管，再配合抽水泵把胆汁吸入了太空帽。正当我要往回走时，一颗胆结石掉了下来，我拼着老命向外狂奔，总算没被它辗死。结石被卡在了洞口上，我捡起撞碎的小石头继续向右到胰脏，但那里被多条血栓堵住了。我把小气囊放入当中的缝隙，使劲用嘴巴吹气进去，撑开了通道，然后进去装几滴胰岛素在太空帽中，和胆汁配成了消化液。

回到胃中，把消化液浇在药囊上，化去了它的外壳，取得了一些药粉。把药粉扔给巨虫吃，不料它吃了后竟没翘辫子！不过也好不到哪儿去，我趁机制服了它，乘着它雄纠纠气昂昂地开到了盲肠。在那里，我找到了回形针、指甲和小银块，这回该回去修理太空船了。我用小银块补好了机翼上的窟窿，再进入驾驶室，把博士给我的CD放入驱动器，启动了导航系统，我终于可以直飞脑部去作最后的终结了。

到了脑部，同样地穿上太空服走下飞船，再用指甲戳破甩在外层的脑膜，进入脑的内部。左边有道缺口，我奋力一跃，差一点就掉下去，幸亏我狂爬一气才得安全。再向前看见一座电梯，不过有两个巨大的机器人守着，我远远地把石头轮流扔向两个机器人，引发了它们之间的自相残杀。一阵乒乒砰砰拳打脚踢之后，两个四肢发达头脑简单的家伙同归于尽了。我坐电梯想下到最底层，但路被封住了，只好往回把电梯停在了COUGH CONTROL SECTION，再用回形针刺激这个区域，引起STELLAR的咳嗽，震开了下方的通道。然后我一直下到底再从洞口进入，里面有个巨大的机器人在操纵着一切，原来这才是SHAPEI，那老太婆不过是被它寄生的母体而已，而它现在正在我最心爱的STELLAR体内作威作福。正当它取笑我无能为力的时候，我发现右边有个闪光的东西，我用回形针和闪光物体组成了激光枪，“轰！”地一枪，解决了那个机器人。正当我以为一切都结束了，忽然从机器人体内飞出了一个章鱼般的怪东西，这正是SHAPEI的大脑，而机器人不过是个外壳。它一把抓住了我，想置我于死地，我急中生智，把身上的那条烂鱼扔了过去。果然，它马上放下我，一口就把鱼吞了下去，那结果么，想必大家不难猜出吧！

尾声

我终于再次和我心爱的STELLAR在一起了，在休闲室中，我们望着舰外星空，倾心长谈，真是“苍天不负有心人”啊！

这已是我的第六次冒险了，我的一生或许就将在这一次次惊险中渡过。但只要身边伴着STELLAR，我的心中就不存在恐惧与孤单，只充满着爱的温暖……

附：电波发射器晶片排列表

ARRAY	PLATE	CHIP	LRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DLM	3

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★★	84	
操作	★★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



在这个战略游戏流行的时代里，日本光荣（KOEI）公司著名的“历史系列”的确是诸位电脑发烧友手上的宠物，从中国的“三国志”到日本的“信长之野望”，再加上欧洲的“大航海时代”，美洲的“独立战争”……令多少玩家废寝忘食。如今，又一款与众不同、洋溢着古爱尔兰民族风格的战略新作——《魔眼邪神——赛尔特传说》登场了。与以往不同，此款游戏巧妙地融人了角色扮演的要素。由玩家扮演一领主，为从魔眼邪神巴罗的诅咒中拯救爱尔兰民族，而率领自己的部落四处征战，将溃散的爱尔兰部族统一起来，最终打败邪恶的弗莫人及他们的首领，将巴罗永远地赶出古爱尔兰。

领主与勇士

在正式开始游戏之前，你必须先从 9 位领主当中选择一个中意的角色。每位领主各有不同的属性、本领、气质、技能，拥有数量不等的领地和勇士；他们都为统一爱尔兰的梦想而奋斗，因而都在尽力搜集所有的符咒魔法，以便达到最高统治者的地位。他们是：

伊斯埃达部族的古谷朗战士（拥有 1 块领地、4 名勇士，整体能力 97）、扉安那部族的费昂战士（拥有 1 块领地、8 名勇士，整体能力 101）、罗德鲁班部族的路格战士（拥有 1 块领地、2 名勇士，整体能力 96）、斯利哥部族的梅伯战士（拥有 3 块领地、6 名勇士，整体能力 189）、芬迪亚斯部族的摩里岗战士（拥有 3 块领地、5 名勇士，整体能力 141）、埃塞特莱部族的安格斯奥格法师（拥有 2 块领地、7 名勇士，整体能力 145）、布里雷斯部族的卡拉丁法师（拥有 1 块领地、3 名勇士，整体能力 96）、费欧纳迪部族的马南兰诗人（拥有 1 块领地、6 名勇士，整体能力 95）、伐利阿斯部族的辛南奥格诗人（拥有 1 块领地、3 名勇士，整体能力 99）。

你可依照自己想要挑战的游戏难度，选择较强或较弱的领主来扮演。有一点要注意的是，由于游戏有名誉属性的设计，所以你需要常常做一些诸如建造城镇要塞、维持和平、接管领地、结盟、贸易、进贡等事情以增加领主的名誉。相反，若是经常发生拒绝贸易、投降、让地或过于不积极发展等事情，领主的名誉就会下降，便得不到更多勇士们的拥待。

游戏中共有 125 名勇士，他们是你完成统一大业的主力，所谓千军易得，一将难求，所以假如你有足够的魅力和经验，应尽量多招募些勇士。

爱尔兰大地上的勇士，包括领主自己在内，都属于三种职业之一。那些在前线奋勇杀敌的勇士就是战士，而法师和诗人凭着丰富的作战经验，借助符咒展现其超常的力量。勇士天生的基本属性包括武力、灵巧力、智力、魅力，这些都是永恒不变的，不过可以因身上装备或携带的物品而得到加强。经验值、体力、士兵、家族、能力、人口、符咒及道具都属于变动属性的范围，其中经验值最值得玩家留意。经验值是用来测量与表现一位勇士整体能力的重要指标，勇士只要每月从事放牛、采矿、建筑、训练等工作，就会增加经验值，以便达到升级的标准。勇士最高的级别为 15 级，只有巴罗是唯一的例外，可以升到 16 级。级别越高勇士的能力就越强，执行任务成功的机率就越大。应注意升级时增加体力的多少是受武力值和当前所剩体力点数影响的。



▲女神光芒下的勇士们

勇士的技能分为两类，一类是天赋技能，这是与生俱来且无法学到的，包括自然技能（活力 + 10，魔法与体力 + 10）、元素技能（农作、伐木、采矿和放牛 + 10）、组织

技能(保证勇士可以制造物品，建筑+10且所需时间减半)、谈判技能(赠礼、建议、使者和商队+10)、勇士气概；另一类是后天技能，可以在连续成功的工作中学到，包括活力(体力+5)、法术(魔法+5)、土地(农作+5)、动物(放牛+5)、石工(武力+10，建筑+5)、手工(武力+10，原料减半)、政治(赠礼、建议和使者+10)、交易(商队+5)、武力(伐木和采矿+10)、潜行(探测时间减半)。

道具与魔法

一、游戏中共有两类道具存在，分别是一般道具和著名道具。

1.一般道具可在城镇中制造出来

(1)由武士制造的武器

棍棒	武力+5；耗时2月，费30单位木材；
双口斧	武力+10；耗时3月，费20单位木材及40单位金属；
标枪	武力+15；耗时3月，费50单位木材及10单位金属；
长矛	武力+20；耗时3月，费50单位木材及10单位金属；
剑	武力+25；耗时4月，费10单位木材及80单位金属。

(2)由法师制造的器具

木棍	灵巧力+5；耗时2月，费30单位木材；
金丝项圈	灵巧力+20；耗时3月，费60单位金属；
号角	智力+20；耗时4月，费90单位金属；
镜子	智力+25；耗时6月，费90单位金属。

(3)由诗人制造的饰品

臂章	魅力+5；耗时2月，费30单位金属；
腰带	魅力+10；耗时3月，费60单位金属；
胸针	魅力+15；耗时4月，费60单位金属；
戒指	魅力+25，耗时6月，费60单位金属；

匕首　武力+10，魅力+10；耗时5月，费10单位木材和30单位金属。

2.著名道具是女神赠予或由特殊途径得来的

圣剑	武力+25，灵巧力+25；
头盔	武力+20，灵巧力+20；
盾牌	武力+20，灵巧力+20；
竖琴	智力+20，魅力+20；
轮子	灵巧力+20，智力+20；
魔法苹果	法力上限+20，保护牛不生病；
费迪亚杖	灵巧力+25，智力+25；
力之石	武力+30，体上限+30；
祈祷之石	智力+30，法力上限+30；
护之石	智力+30；
努亚达剑	武力+50；
智慧果	智力+40；
大板斧	武力+5；
七头猪	减少战争所需要的粮食；
猪皮	增加体力；
戴达之壶	粮食无限；
盖波魔枪	武力+30，灵巧力+30(只有在统一后才可能获得)；
王者之珠	武力+20，灵巧力+20，智力+20，魅力+20(只有在统一后才可能获得)。

二、魔法乃是你统一爱尔兰大地的钥匙，有了强力魔法的协助，一方面你的勇士可以较轻松地攻下敌人的部落，另一方面你自身的发展速度也会有大幅度的提高。所有法师和诗人都会携带由12块平板组成的木制或石制符咒。在游戏画面中最上一排的是四块质界符咒，依次是星界、陆界、生界、死界；中间一排是四块指环符咒，依次是常春藤、烈火、寒冰、武力；最下一排是一到四级能量符咒。木制的符咒在自己领地中可以无限次使用，但在战场上使用一次就破损了，必须要等战争结束后才能再度刻制。所以你必须想办法搜集前爱尔兰最高统治者留下的12块石制符咒，这些符咒在任何情况下都不会破损，它们分散在以下12个人的手中：

质界符咒——迪尔奇拥有星界；安格斯奥格拥有陆界；伯吉特拥有生界；布连拥有死界。

指环符咒——茵摩拥有常春藤；魁德尼拥有烈火；马南兰拥有寒冰；卡贝斯拥有武力。

能量符咒——辛南奥格拥有一级；法恩拥有二级；欧拿屈拥有三极；卡拉丁拥有四级。

施法者使用符咒，再结合土、水、风、火四元素之一就可制造出魔法。

1.法师的魔法

混乱	死界+武力+能量1-3级+土 使敌人陷入混乱中而不能行动；
重生	死界+武力+能量4级+土 在战斗中使士兵们复活；
投石	陆界+常春藤+能量+土 用石头砸敌人；
熔岩	星界+烈火+能量+土 向一个指定方向发射一个炙热的熔岩球；
分水	星界+寒冰+能量+土 分开激流，形成可以通过的浅滩；

树网　生界＋常春藤＋能量＋土
给树林魔力，变成令人意想不到的陷井；
魔力　生界＋武力＋能量＋水
使法师得到暂时的力量，象战士一样战斗；
洪水　死界＋寒冰＋能量＋水
可以淹没一个目标；
闪电　陆界＋烈火＋能量＋水
用闪电打击一个目标；
防护　星界＋烈火＋能量＋水
能在目标周围产生一道防护网；
灭火　陆界＋寒冰＋能量＋水
可以扑灭害人的大火；
治疗　生界＋常春藤＋能量＋水
可恢复一个勇士的体力；
转移法力　星界＋烈火＋能量＋土
将法力转给领地上的另一位勇士。

2. 诗人用魔法

烟雾　陆界＋常春藤＋能量＋风
使敌人迷失在魔雾中；
风暴　死界＋常春藤＋能量＋风
用狂风吹散敌人；
混沌　死界＋武力＋能量＋风
幽灵士兵现身参加战斗；
鼓励　生界＋武力＋能量＋风
提高所有勇士的能力；
毒雾　陆界＋烈火＋能量＋风
把敌人包围在毒雾中，使其麻痹；
速度　星界＋寒冰＋能量＋风
暂时增加灵巧力；
扭曲　死界＋寒冰＋能量＋风
用龙卷风打击敌人；
火阵　陆界＋烈火＋能量＋火
在战场上用这个咒语可以设下一个火圈；
火球　星界＋烈火＋能量＋火
向目标投火；
内火　生界＋武力＋能量＋火
使用带有火焰的拳头攻击；
催眠　星界＋武力＋能量＋火
使敌人不能行动；
鼓舞士气　生界＋常春藤＋能量＋火
在战场上提高一个勇士的能力；
减弱士气　生界＋寒冰＋能量＋火
降低敌人勇士的能力；
耕作谷物　陆界＋常春藤＋能量＋火
激发庄稼生长；
提高人口　生界＋烈火＋能量4级＋火
使一个地区的人口数上升；
增加牛只　星界＋烈火＋能量4级＋风
增加一个地区的牛只数；
提高能力　生界＋武力＋能量＋风
提高领地勇士的能力值。

爱尔兰大地

爱尔兰大地由41块领地组成，其中23块被18位领主占据。玩家扮演其中的一位领主，必须在游戏时间七十年当中，完成整个爱尔兰大地的统一大业，获得最高统治者的名号，而后才能踏人陶力岛，同魔眼邪神巴罗及其弗莫族对抗。

开始时你只能看见自己的领地，其它领地需待日后向外扩展势力或探测后才能显露出本来面目。对于无统治者的领地，可直接占领，谁先抢到就是谁的。

在游戏画面的上方有领地资料的显示，依次是：

牛只　用来进贡、交税、学习魔法、进行贸易、招募勇士的报酬，可通过放牧、魔法或贸易增加，还可将其它领地的牛偷过来。

粮食　用来进贡、向女神献祭、交税、贸易及支援前线作战，可通过农耕、接受进贡或贸易增加。

农田　表示领地内农耕土地的品质指数，可通过耕作或魔法改善，最高可达47级。领地内的草地可改造成农田，但改变后不能恢复。由于草地是勇士们训练的场所，所以你必须要掌握好草地与农田的比例。

木材　用于进贡、贸易、制造道具、建筑城镇和要塞。主要来源于伐木，当树木达到47级，就是成材的时候了，最好不要过早砍伐。另外也可通过接受进贡或贸易增加木材量。

金属　用于进贡、贸易、制造道具、建筑城镇和要塞。主要来源于采矿，不可再生。

人口　领地内的人口总数。会随着时间的推移逐渐增加。

文化　是城镇的等级指标，可通过建筑增加，最高可达47级。城镇是从事民事活动的地方。

武力　是要塞的等级指标，可通过建筑增加，最高可达47级。要塞是从事军事活动的地方。

勇士　是领地内目前拥有勇士的数量。在三类勇士当中，武士的武力高，诗人的魅力高，法师的智力高。武士和法师在战场上有重要作用，可配合作战，是战争的主力；而诗人更适合平时处理内政，以他们的魔法促进领地的发展和繁荣，巩固物质基础。营帐通常是流浪勇

士歇脚的地方，你应尽力将他们招募过来以增强你的实力，但若你等级不够或魅力不足，往往会碰一鼻子灰。要想知道营帐中是否有流浪勇士，最简单的办法就是使营帐门口正冲着你，如果里面有人，则门是开的，没人时门就关上了。如果营帐里是个武士，你可取35只牛作彩头，让手下一员猛将与其单挑，若能获胜，便可将他招募过来；倘若是个法师，你可用15只牛从他那里学到法术，其实这些法术不学也可以用，具体请参考前面“道具与魔法”一节；若是位诗人，你可以听他讲各种传说，或欣赏美丽的爱尔兰民间诗歌，不过这些对你的统一大业不会有什么帮助，属业余消遣，当然，牛还是要给的，怎么好意思让诗人白为你服务呢。

领地建设需通过一系列指令来完成，其指令可分三大类：

1.一般指令

耕作　要求有土地技能。可提高土地等级、产粮量，提升勇士元素技能及经验。

放牧　要求有武力技能。可增加牛的数量，提升勇士的气概、武力技能，并增加29点经验，执行周期为1。

伐木　要求有武力技能。可增加木材量，提升勇士的气概、武力技能，并增加20点经验，需耗体力7，执行周期为1。

采矿　要求有武力技能。可增加金属量，提升勇士的气概、武力技能，并增加20点经验，需耗体力7，执行周期为1。

魔法　要求有魔法技能。可加快领地发展速度，提升勇士的自然技能，执行周期为1。

训练　要求有武力。经过训练的勇士在战场是十分英勇的，执行周期为1。

探测　可得知其它领地的情况，为战争决策提供第一手资料。可增加40点经验，需耗体力10，执行周期为2。

建筑城镇或要塞　要求有石工技能。这是从事民事或军事活动所必须的，可以提高领主的名誉，有利于统一大业的完成。

休息　休息是为了走更远的路。可增加勇士的自然技能与活力，执行周期为1。勇士休息后应立刻给他下命令，否则他只会傻站着耽误时间。

2.城镇指令

制造　要求有手工技能。所有一般道具都要在城镇里制造出来，能否制造成功与制造者的能力、职业、等级有关，并且还跟城镇的等级及该地区的木材、金属量有关。制造工作可提高勇士的组织技能和手工技能，并增加30点经验值。需耗体力10，执行周期不定。

商队　要求有交易技能。派商队去其他部族交换自己缺少的物料，但必须先经要塞向其他部族馈赠礼品，确立贸易关系后才行得通。一次成功的贸易可提高勇士的谈判技能，并增加40点经验，执行周期为2。

移动　可从本领地移向另一属于自己的领地，或前往无人统治的领地。

探测民意　可知人民对你有何不满或要求，以便你作出决策。

3.要塞指令

委任　可提高勇士的谈判技能和政治技能，执行周期为1。

建议　要求有政治技能。可提高勇士的谈判技能和政治技能，执行周期为2。

赠礼　要求有政治技能。向其他部族进贡以建立良好的关系，可暂时免除战火及发展贸易，可提高勇士的谈判技能和政治技能，并增加40点经验，需耗体力10，执行周期为2。

偷牛　要求有潜行技能。偷取其他部族的牛只需武力较高的勇士而不需带兵，偷牛的过程实际上就是敌我双方的一场赛跑，看谁先跑到土地上的那只牛旁边而不被拦住，牛就归谁了。这不失为一条迅速致富的捷径，但却损害了你作为领主的声誉及同其他部族的关系，因此不可滥用。此项指令可提高勇士的气概及潜行技能。

战争　要求有武力技能。想通过外交来完成统一大业是不可能的事，因此战争就成为最直接可以取得成果的方式。一场成功的战争可以为勇士增加15点经验。每位领主每月只能发动一次战争。



▲召开部族会议大家想办法

不要以为领地建设会一帆风顺，在你完成统一大业之前，你必须承受弗莫族人的欺压。在平时，弗莫人会不时跑来抢掠、放火。到了每年冬季一月，弗莫族的税官还要来征税，如果你顺从的话，会被拿走粮食和牛只总量的十分之一；如果违抗的话，就必须挑出一位勇士同税官决斗，若取胜，且拥有女神的祝福，便可得神密宝物一件，当然税也免交；若落败，你将损失大量的粮食和牛只。

当每年秋季收粮时，如果顾问要求你准备粮食欢庆丰收并献祭女神，你一定要答应，这样损失的只是一小部分，可以得到女神的祝福。

战争

战争是不得不采取的手段，它是唯一可以达成统一的办法，因此也是本游戏中的重头。

发动战争前，应准备好充足的粮食，战争中的耗粮量是平时的4倍；所有出征的勇士都应经过良好的训练，并且应先向部族会议征询意见，看是否满足出征条件，还应对敌方领地的情况有所了解，作到知己知彼。

初期战争的目的不以占领地盘为主，而是要获得更多的勇士，所以出征的勇士并不是带满7个最好，而是要根据敌人的实力，派出与其相当的兵力，这样敌人才不会一见面就跑。在战争中要分清哪个是敌方主将，先不动他，将其他勇士逐一抓获，方法是在单挑的情况下打败他，而后再消灭主将，不然的话，主将一旦被擒，其他人就会一哄而散，得不偿失。而到后期战争将敌人逼到绝境时，则可采取相反的策略，先将主将拿下，其他勇士便会束手被擒。相对地，敌人也会采取"擒贼先擒王"的策略来对付你，所以对你的主将一定要严加保护。对于俘虏，一般的勇士都可招募过来，而那些不降的勇士身上都必然带有宝物，收过来也是很不错的。如果俘虏是敌方总首领或唯一会魔法的人，他是不会投降的，只能释放回原部族或流放。



▲农庄中的魔法对战

战争中包括主帅在内每方可出7人，敌我双方最多可有14个勇士登场，每个勇士的带兵上限均为100人。双方接近后，武士间可进行比拼、对骂、单挑，单挑的胜负取决于武力、灵巧力和生命值，只要与对手条件相差不太大，就可以应战，既可以消耗对方体力又可鼓舞士气，只是在比完后别忘了让法师及时治疗。

一支部队在遭受攻击时，士兵数与主帅的体力一起减少，当士兵被杀光后，只要主帅体力不变为零，就不必担心被抓。但让没有士兵的"光杆"勇士与敌人比拼，他的体力会减得格外快，所以应多叫法师用魔法给其补充士兵和体力。而法师或诗人也可用魔法展开攻击。这些魔法不仅攻击范围广，而且威力强大，笔者就曾经在一次战斗中，用三个法师使闪电魔法，在两、三轮内便把一个远在地图另一边的敌人消灭掉了。但魔法与天气有着密切的关系——在下雾时魔法的有效范围仅在一步以内，无法及远，如果此时敌方的武士摸上来，就大势不妙了，所以战斗中应派几名武力高的武士护在法师周围。当天气不好时就让法师休息，天气好的情况下则集中魔法攻击敌方一人，运气好的话可不损一兵一卒就大获全胜。另外，若你拥有石制符咒，要及时赏给经常出征的法师，这样在战斗中符咒不会损坏，可保他能反复施法。

假使你的战略成功，在占领了几块领地，有了一定的声望后，会有一位你的勇士被传说中的英雄招去学习，归来时不但武力上升，还可以得到最强悍的武器——努亚达剑。

月复一月，年复一年，当你实力足够时，不妨派几支用著名道具装备起来的"冲锋队"，大规模地展开军事行动，但千万注意别让敌人钻到你薄弱的后方。终于有一天，你统一了爱尔兰岛，爱尔兰的人民向你欢呼，尊你为他们的大首领；女神也会祝福于你，赐给你王者之珠。几个月后，弗莫族人会从沿海的领地登陆，你必须率众前去攻打，同巴罗手下的大将——柯南对抗。当你打跑他后，弗莫族的头子——魔眼邪神巴罗就会出现，他强悍无比，且不怕任何魔法，还会使用令人恐怖的鬼眼法术，确实是个让人头痛的家伙。对付他的办法是先用法师施法除掉其他的弗莫族人（魔法对巴罗无效，但对其手下有效），再派武士将巴罗围住，不停地攻击，而法师们在一旁治疗，只有这样，才能确保获胜。巴罗战败逃走了，你可以得到闻名的利器——盖波魔枪，并得到弗莫族的武器——大板斧。一个月后你要从全体勇士中选六位出来，伴你一起进攻弗莫族的老巢——陶力岛，此岛道路崎岖，山石众多，十分难以行动。找到巴罗后依然采取上述作战策略，必能夺取最后的胜利，杀死万恶的巴罗。

爱尔兰大地终于平静了，天空一片晴朗，阳光照耀着美丽的爱尔兰……

载体	软碟·光碟	系统	DOS
语种	中文·英文	类型	战略
画面	★★★		总评：
音响	★★★		81
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★★		晶合实验室



在遥远的某一时空，有一个名叫亚拉达的国家，建立在亚达拉星球上。数百年前，这个星球本是银河三大势力之一的哥尼亚联邦新开发的殖民地，后来经过亚拉达人民的艰苦奋战，终于取得了独立，而这次独立战役的最大功臣，被拥戴为亚达拉王国的第一任国王。在他及其子孙的开明治理下，亚达拉王国稳定地渡过数百年光阴……

当亚拉达第八任国王波那突然病逝时，由于膝下无子，王位将由血缘关系最近的亲属继承，而符合这个条件的，正是由卡达家，同时也是亚达拉王国首相希雷的独生女蜜儿公主。但是正要赶回亚达拉奔丧的蜜儿，却于归程途中遭到了不明人物的袭击，幸好被跟随其后的布莱克所救。经过审问俘虏，赫然发现是王国军机大臣克劳隆的阴谋，他想趁国王去世之机，除掉希雷，篡位夺权。蜜儿公主了解真相后，决定对抗克劳隆。然而实力不足，只得在不情愿之余，找上了暗恋她已久的布莱克。

布莱克是王国最精锐的"死亡骷髅"佣兵团队长，在一次聚会中遇上密儿后，就喜欢上了她，并已追求她好长一段时间。在蜜儿颇不情愿地答应了布莱克的条件（当他妻子），同时也愿意提供资金协助后，布莱克率领手下的精英们，展开了一连串惊险的作战历程……



▲神圣之光?!

第1章　钢狼传说

我方主要任务是保护公主，本关可控制的只有布莱克一人。因敌步兵武力不强，可让布莱克冲进敌群攻击。到第4回合，敌方蓝军会从右上方出现，第6回合，我方将有三架反抗军战机支援。战斗结束后，听说反抗军部队似乎于途中有麻烦，众人便匆忙赶去，米伯也加入作战队伍。本关战场上：米伯的战车向右下方数第2棵树中有高波砍刀；画面左上角树中有2000元。

第2章　赤色旋风

反抗军被大批敌人团团围住，必须保护指挥官安全，否则前功尽弃。3个回合后，钢狼兵团的三位主要成员卡亚、玛拉、罗吉将加入战斗。本关战场上：布莱克右方树中有战斗盾。

第3章　突袭

敌方补给车被我方发现，绝不能让它逃走。当消灭任何一辆补给车后，敌人就会有援军出现。全歼补给车后，布莱克感觉敌人如此好对付似乎不大对劲，于是火速赶往基地，途中又有特隆加人。本关战场上：下方靠中间的树中有2000元；右上角第2棵树中有高速移动装置；最下方靠左的树中有维修装置。

第4章　蓝发死神

果然不出布莱克所料，有"蓝发死神"之称的帝国军师杰克森在将佣兵团调开后派遣先锋部队猛攻基地。此关敌人较强，但只要撑过10个回合就可安全撤退。本关战场上：右下方五棵树正中间那棵中藏有飞行装置，装备以后，行动可以不受地形限制。

第5章　死神的追击

众人保着公主继续撤退，敌人追了上来，布莱克率众阻击。这关主要任务是保护友方补给车撤向左边。第5回合过后杰克森和他的部队接踵而来，要尽量利用"技术"（法术）攻击。若能击毁杰克森，就可摆脱追击。战

后，布莱克决定联络一下失散的中队。本关战场上：湖上方树中有3000元；两湖中间的道路夹缝处有阻击雷射；左上方一棵树中有5000元。

第6章　青色闪电

据情报显示，敌人派遣的部队已接近反抗军，因此必须将其侦察部队消灭，以免暴露反抗军的临时据点。这关要尽量离开沼泽地作战，否则会影响机动力。到第5回合，佣兵团的“青色闪电”三人组莱茵、哈特、亚娜赶来助战，战斗结束后会加入队伍。本关战场上：在唯一的一块长方形沼泽正中间上方一格可得防爆盾；如有飞行装置，到右上方树中可得5000元。

第7章　隐藏的背叛者

众人与反抗军将军雷欧的部队联合对抗杰克森。本关敌人非常强大，正面冲突会吃亏，应利用冲锋枪进行远程攻击，只要击毁杰克森就大功告成。战斗结束后，罗吉和米伯护送受伤的莱茵回基地，不料基地已遭袭击，莱茵被抓走了。原来部队里有内奸报信，米伯回来一口咬定是罗吉所为，并愤愤离众人而去。布莱克一时也难分真伪，只得赶往基地救援，雷欧的女儿邦妮加入了队伍。本关战场上：杰克森左边的小树中有重型火炮；右下方沙漠中间的孤树中有5000元；右下方五棵树中间一棵中有光荣剑。

第8章　莱茵的危机

布莱克一行人赶到敌人集结点，与反抗军联合攻打，主要目的是救出被俘的莱茵和反抗军的几个重要人物。本关关键是尽快灭掉牢房附近的敌人，以防其伤害人质。因到第8回合杰克森将率大量敌人杀来，故应先让人质在牢中休息，待全歼敌人后再前进，直到莱茵等人登上右下方的运输机才算完成此关。由于战斗中杰克森的出现，预示着米伯内奸身分已完全暴露，但暂时还不能找他算账。本关战场上：布莱克正下方第一棵树中有5000元；在最靠下一层山，五棵树中间的一棵中有目标锁定仪。

第9章　最强的战士

这次任务是突击敌人的能源基地，目的是将敌人所有能源装置毁坏，以切断下一个进攻目标——米勒城的能源补给。战斗至第8回合，肯特和他的兵团于右下方出现，其目的不过是为了向“死亡骷髅”佣兵团挑战。若用玛拉击毁他，战斗结束后肯特就会加入队伍。本关战场上：最右方的树中有2000元；山脚下最靠上的树中有长程惯性导弹。

第10章　佣兵的力量

布莱克率领大军进攻米勒城，与敌人先锋部队打遭遇战。本关战场上：最左上角树中有防护力场；右下角山谷上最左边的树丛中有8000元；右上角一棵树中有5000元。

第11章　四大军团长

布莱克等人在雷欧将军的协助下，猛攻米勒城，遇到了克劳隆手下四大军团长之一的达南。本次战斗中应多用技术攻击，并注意雷欧的安全。战斗结束后，泰戈、希莉亚将加入队伍。本关战场上：从达南未移前的地方向左边一格有偏磁力场。

第12章　地狱恶魔

布莱克等人护送从米勒城缴得的物资，半路遭到“地狱恶魔”佣兵团的阻击。敌人头领摩亚和她的两个弟弟——摩哈、摩伊，都是没有人性的怪物。本关应重点保护补给车。本关战场上：魔伊左上方的枯树中有10000元；最右上方敌人两辆战车中间向左一格处有1200元；右下方有一处被山包围，如有飞行装置，到此可得12000元；下方的山上有一城堡，此处藏有机兵龙骑兵。

第13章　怪物出现

为了防止帝国对反抗军城市依斯城的大规模攻击，必须对敌人的军事基地发动一次突击。本关首次出现敌人的秘密武器——生化兽，但因能源不足暂时还不能活动。趁此机会，在20回合内毁掉15只以上的生化兽便可胜利。此关敌军头目就是叛徒米伯，除掉他后总算解了众人心头之恨。本关战场上：最右下方的树中有飞行装置；在第三层山有一敌人狂战士，在他左边稍靠上的枯树中有重型机枪；第三层山最左边的树中有5000元；右上方的枯树（生化兽群后方）有机兵弩弓手。

第14章　金色贵公子

“金色贵公子”巴洛克带人攻打反抗军城市，布莱克率军迎击。本关难度不大，击毁巴洛克或消灭所有援救的生化兽都可获胜。本关战场上：左下方山上最靠左的枯树中有飞行装置；右下方的树中有10000元。

第15章　空中强袭

敌人战机分三批来袭，布莱克率部在反抗军防守之

时给予支援。第三批敌人是爆击机混合部队，威力较大，注意防止被其围攻。本关战场上：友方精锐战士左下方的树中有爆破雷射；最靠下的树中有10000元；第三排山谷左边的树中有8000元。

第16章 火焰风凰

克劳隆不甘心失败，又派四大军团长之一的赤凤率军攻打依斯城。开战后，除装有飞行装置的队员外，其余人必须尽快从城边沿到前面。第5回合后，大批生化兽和机兵的混合部队将在左下方出现，这正是练功升级的好机会。本关战场上：位于沙地上的唯一一棵枯树中有雷射大刀；左上角沼泽的右下方树中有8000元；画面最右下角的树中有10000元。

第17章 密林突袭

据情报说，发现了敌方登陆母舰，布莱克一行人来到密林中察看。本关任务是击毁舰上所有炮座，要当心核能炮座的空气压缩冲击炮，它的火力可贯穿整个画面，没有射程限制，弱点是不能斜向攻击，因此只需稍加留意，避免与它同处一条横、竖直线上即可。对于敌人援军可不必理睬(除非你想练功升级)，击毁全部炮座后就可以进入舰内。本关战场上：左边一棵树中有偏磁力场(特征是一棵树上有三个分枝)；最左上的小树中有8000元；最右上方的树中有连发榴弹枪。

第18章 巨大母舰

布莱克等人进入母舰内部，为了摧毁母舰，必须破坏其能源装置，而要接近能源装置，又需先破坏力场装置。如此毁掉所有能源装置后，舰内突然出现了一批核能炮座，如果在20个回合内所有队员没有全部撤出母舰就告失败。因此本关不能大兵压上，否则来不及撤退。本关战场上：仔细观察会发现地图右下方有一块“特殊墙”，从特殊墙向左数5格再向下1格可得机兵圣骑士；左下方有一棵树，树中什么也没有，但沿着它向上数15格处，可得机兵英雄；拆毁特殊墙，进入最里面可得特殊机兵天雷。

第19章 青龙的怒吼

布莱克率军追击逃走的赤凤，战到第8回合沙达拉将带领强大援军来救赤凤。要注意本关敌人首脑沙达拉和他所操控的青龙是非常难缠的对手。击败他后，众人回到基地，开始商议进攻敌方首都布达尼的计划。本关战场上：我军左方的树中有8000元；第二层山靠最上的树丛中有空间切裂斧；第三层山共有两棵树，从右边那棵向左移动3格处有10000元；从赤凤所在地向左移4格再向上1格处可得15000元。

第20章 白虎的迎击

战争形势发生了逆转，我方反守为攻，开始大规模进攻帝国首都。前来迎战的是驾驶白虎的四大军团长之一威尔斯。经过一番苦战，好不容易击毁了白虎，却发觉中了克劳隆的调虎离山计——蜜儿公主被趁机偷袭基地的帝国军抓走了。布莱克等人只得先回基地再作计议。本关战场上：最右上方的树中有高速移动装置；河上方最左边的树中有8000元；最左上角的树中有飞行装置；从威尔斯处向左5格再向上1格处有10000元。

第21章 蜜儿的改变

布莱克得知蜜儿公主被囚禁在法尔监狱，便率众人赶往相救。这次又是与杰克森交手，布莱克必须在15回合内到达左上方的围墙内，否则公主不保。本关敌人很弱，但第9回合后将有一批敌人援军到达。如果装备有飞行装置和高速移动装置，应该在8个回合内就可结束战斗。至此，布莱克奋不顾身的援救行动终于感动了这位公主。本关战场上：右上方的枯树中有10000元；最靠上的一棵绿树中有12000元；最左下角的树中有全方位护罩。

第22章 爱与背叛

布莱克等从后方进攻敌军，这次的任务是阻击敌人总大将，使敌军失去指挥官而陷入混乱。击败沙达拉后，威尔斯赶来，不料他为了个人恩怨竟暗算沙达拉，没想到却被突然出现的赤凤所挡。此时，身负重伤的赤凤向沙达拉诉出了真情，二人演出了一场轰轰烈烈的爱情悲剧。看到此，布莱克决定放走二人，算是成全了他们。本关战场上，城外公路左边，在平原中间位置的树中有10000元；公路右边靠上的树中有反物资飞弹；从最左上角一格向右3格再向下1格处有15000元。

第23章 野心的真相

布莱克等人与雷欧联合对克劳隆发起了总攻，帝国的末日来临了。本关毁掉克劳隆的“空牙”就可过关。本关战场上：从最左下角处向左1格再向上12格处有空间扭曲装置；从最右下角向上20格处有15000元。

第24章 死亡陷井

布莱克等人继续进攻克劳隆的秘密基地，在古代机兵之谜的疑惑下，众人直扑敌首达克。本关要当心敌核

能炮，由于地形复杂，除小部分人外，其余队员都必须沿狭窄的山道前进。应让有飞行装置的队员尽快消灭核能炮座，以免整排人被空气压缩炮击中。消灭一定数量的敌人后，威尔斯和大批生化兽赶来，出现于山道两边成夹攻之势，它们所带的自爆装置尤为可怕——当自身被击毁后就会自爆，周围两格以内的人都会受其影响而大量失血，所以切勿让许多队员和它们挤在一起，否则会炸死许多人。对付的办法是使一队员远距离用电浆炮攻击。当消灭达克后，众人发现山顶有一股强大的力量正



▲我送阎王上西天

在急速上升——阎魔复活了！本关战场上，右边敌人两个圣骑士上方的枯树中有20000元；最左下角处向右横移23格再向上纵移25格的树中有空间破坏炮；右上方的房中有特殊机兵炎龙，并带有龙神剑、龙神炮。

第25章 阎魔诞生

敌人利用“复制强化人”技术，使邪恶的力量复活了，这次众人面对的是克劳隆及其四大军团长操纵的空牙、青龙、白虎、玄武、朱雀。当克劳隆一伙被消灭后，上方的房间开始震动，空牙等机兵全部被吸了进去。出现在面前的，是曾经毁灭了一个星球文明的机魔——阎魔。阎魔的武力极其强大，不但攻击、防御力俱佳，生命力近万点，且我方的技术攻击对它无效，除了拥有炎龙机兵的人，别人无法与之抗衡。于是，这消灭阎魔、维护星球和平的重任自然就落在布莱克一人身上。 最后的决斗开始了……

载体	软碟·光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★		
操作	★★★	72	
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	

(上接56页)队按一下，此时会出现一张简表，将行走变为埋伏即可)，这也是唯一的方法。当对方镖师经过你身边时，便大打出手。在打斗中玩家队伍始终面向右面，对



▲贪睡误事

有从对方镖局挖的镖师的混合队伍，这是唯一辨认方法。双方骑白马的是青龙镖师，骑黑马的是黄豹镖师，骑黄马的是赤狮镖师，穿白靴的是白虎镖师，穿黑靴的是黑凤镖师。你要充分利用地形摆开阵势，或两面夹击，或三面包围敌人。如果对方不上当，派个人去引诱一下就行了。另外，当镖师体力降低时，可将其换下休息。队伍埋伏地应该避开树林、桥梁及土匪窝，否则容易遭到野兽和土匪袭击，会造成不必要的损失。当镖师体力不支时，可让其回镖局，这样其体力可立即恢复。

这个游戏除了半途埋伏，劫镖杀人才能过关外，好象没有其他方法。因此笔者认为将其改名为《劫镖天下》更适合。想快速过关，有两个方法：1.改。只需将对方资金改光，就可坐等对方倒闭了；2.刚开始游戏就派八名最强的镖师去劫镖，埋伏在对方总镖局门口。这样对方能干的事只有两件了：(1)付抚恤金；(2)付镖物赔偿金。用不了几个月，对方就债台高筑，闭门大吉了。

这个游戏运用了640×480×256的分辨率，中国风味地图，玩起来很有亲切感，而且将经营和战棋很好地结合在一起，也算有些新意。不过，最后的结局画面有些沉闷，不如预想中的精彩。

载体	软碟	系统	DOS
语种	中文	类型	经营
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★		
操作	★★★★	73	
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



運鏢天下之四大镖局

北京 小红帽　江西 野狼公子

如果你是一个武侠迷，想必你对武林中那种趟子手在前喊镖，镖头、镖师在后押镖闯荡江湖的情景也十分向往吧！现在光谱资讯的策划人独辟蹊径，制作了这款以描写镖局运营为背景的经营类游戏，让我们可以随着轻松的音乐和幽默的语言过一过总镖头行走江湖运镖的瘾。

游戏开始后，有四个镖局的总镖头供你选择。(选择谁对剧情并无影响，全看你的喜好了)

(1)苏小小：飞凤镖局总镖头苏锦华的独生女，还是峨嵋派的俗家弟子，16岁时便接管了飞凤镖局。镖局运镖姿势为肩背。还有一点，飞凤镖局招聘到的镖师全是"美眉"。

(2)黄天霸：虽是富家子弟，但为人正直，是一个文武全才的好汉。20岁那年，他在江湖朋友的帮助下成立了龙门镖局。龙门镖局的运镖姿势为拖拉。

(3)贾必真：是一个地地道道的奸商。因仇家太多，他在35岁时开设了万里镖局，一方面可以运送镖物，另一方面又可保护自己。镖局的运镖姿势为滚桶。

(4)骆震山：本是京城的打铁匠。某日打铁时不小心将房柱打断，从屋上掉下一箱黄金（这是别人托他父亲寄存的，算来已有30年了）。生性豪放、不拘小节的他以为是天赐良机，就用这箱黄金开设了镇远镖局。他们的运镖姿势为肩扛。

本游戏共有四关，通关的条件是挤垮其他竞争镖局。第一关是让你熟悉此游戏，只有一家镖局和你竞争，土匪和官府也不经常找你麻烦；第二关虽然还是一家镖局和你竞争，但土匪多如牛毛，频频前来劫镖；第三关又多了一家镖局和你竞争，官差们也常来敲诈勒索；到第四关四大镖局同时登场，竞争空前激烈，连少林、武当等名门正派居然也来捣乱。

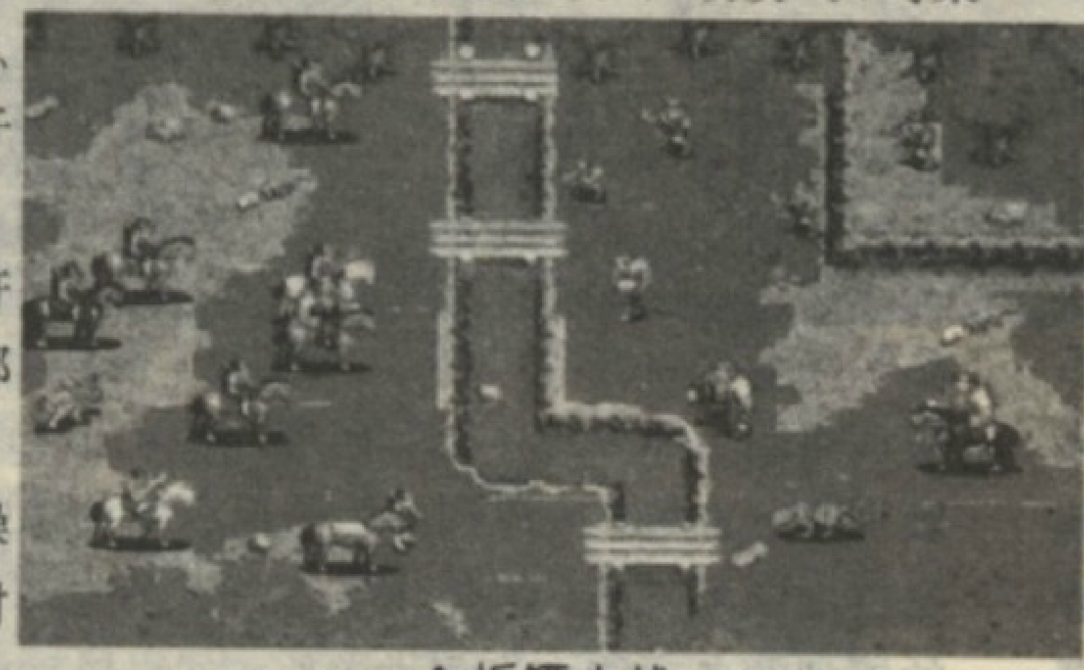
每关开始时，你都拥有300万资金和4个黑凤镖师，你要干的第一件事就是建立一家分镖局。当你只有总镖局时，是不会有人请你运镖的。因为运镖是从总镖局向分镖局送，或在分镖局之间运送。第一个分镖局距总镖局最好近些，以缩短运镖时间。建立了分镖局后，你应该将四名黑凤镖师全部解雇，重新招聘镖师。镖师的级别共分五等：黑凤镖师为最低级别的镖师，依次向上是白虎镖师、赤狮镖师、黄豹镖师和青龙镖师。级别不同的镖师的各项能力有很大差距，如黑凤镖师的体力、武力和防御力等三项能力多在50—60，而赤狮镖师一般在100上下。据笔者的经验：招聘到的赤狮镖师三项基本能力值均超过100的很少，而招聘的白虎镖师只要三项基本能力值超过80，升职成赤狮镖师后，这三项基本能力值就均可超过100了。黑凤镖师虽然转职后能力提高更大，但由于战斗时，黑凤镖师只能行动一步，变换方位时很不方便，因此黑凤镖师最好不要（其升职后也只有一步的行动力），白虎镖师的行动力要多一些。花500两做一个招聘启示，就会有人来应聘(声望太低时，有时不灵)，工资数目决定镖师的忠诚度，当忠诚度达到60时，一般就能聘到，不过使用起来不太放心，会发生镖师卷镖银逃走等意外情况。多给点工资，当他的忠诚度超过80时，这时再招聘成功率是百分之百，而且也可大胆使用。除了招聘外，还可以采取挖角的策略，一开始对方也不会有好人才，不过到了游戏中期就群英荟萃了，这也是打击对方的一个主要方法，挖角要付高工资，使被挖的镖师忠诚度超过80才会成功。因为招聘只能招到赤



▲古朴的中国式画风

狮以下级别的镖师，所以要尽量招聘赤狮级，在资金较少时也可招一些白虎级(赤狮级的工资都近万！)，有20个左右的镖师基本就够用了。在战斗和运镖过程中，镖

师均可获得一定经验。当经验值达到一定值后，会自动升职为下一级别的镖师。黑凤镖师升职为白虎镖师需要80点的经验值，白虎镖师、赤狮镖师、黄豹镖师升职分别需要120点、160点、200点的经验值。青龙镖师获再多经验也不能再升职了。然后根据镖师人数，去购买相应数量的马匹。马匹按价格依次为：骏马、胡虏马、乌梁马、芙蓉马、赤兔马、千里马六种。只要钱允许的话，则都买千里马。以上一切操作可以把时间关闭后从容不迫地去完成。做完以上种种便可打开时间等客上门了。


▲护镖大战

在运镖的路上，当要经过官府、土匪窝时，最好先派人去送一送红包、拜一拜山门、通一通关系，否则官府每次都要"秉公执法"对你盘查盘查，耽误你一天时间，土匪则会派人劫镖，通常遇见的土匪都是那么高大威猛，希望你付得起货物赔偿金和抚恤金。其他诸如峨嵋、武当、少林之类地方，念在武林一脉，顺路也送些钱吧。这样不但可以增加贵镖局的生意，以后他们还会派人协同运镖。除了这些，在经过桥梁、树林时会遇到猛兽袭击（蛇、蝎子也算猛兽?），这是无法避免的，只能靠实力取胜，因此每次押镖至少要四、五名镖师。战斗时，游戏切换成战棋模式，与不同的敌人对阵回合数不同，猛兽是10个回合，土匪是15个回合，和其它镖局的镖师对阵是20个回合，回合一到便停止战斗。战斗中若只有部分镖师死亡，你只须付一定的抚恤金。如果全体阵亡的话，就要付一笔不小的赔偿金。所以遇到强大的敌人时，要采取"耗"的战术，万不得已时还可用"丢车保帅"的策略，派一两个镖师堵住桥梁或山峡，一定不能让所有的镖师都"挂了"。当接到生意后，路上情况复杂，若遇到暴风雨可能会停留三天，所以要马上动身。


▲喜获"葵花宝典"

运镖过程中必须注意以下六点：

1. 每次运镖最好每人一匹千里马，否则行走速度太慢。

2. 当你只有一家分镖局时，分镖局不用留人驻守，因为没人会请你把镖物从分镖局运至总镖局，但每月要在分镖局留下十万管理费。

3. 多建几个分镖局并不比只建一个分镖局赚得更多，因为那样需要更多的镖师、马匹，工资、管理费也相应更多，操作也更繁杂一些。

4. 官府、土匪、峨嵋之类"地主"，每次只需一万至两万（很少嘛），并且每隔三个月再送一次，否则土匪又来"探望"你了。

5. 这一点一定要牢记，千万不要失镖。平均送一趟镖可获得镖银十万左右，但失一趟镖大概要赔偿数十乃至上百万，不用几次你就要倒闭了。

6. 镖师在升职以后，忠诚会大幅度降低，你就需要用调薪指令对其提高工资，这样忠诚度就会提高。忠诚度在80以上就行。对于老弱病残的镖师大可将其解雇，但要付一笔遣散费（大约三个月薪水）。

如此经营数月，你的资金已相当雄厚了，声誉也越来越高。但要对方镖局倒闭，大概只有杀其镖师，劫其镖银（唉，太缺德了），劫镖前别忘了将对方等级高的镖师挖走。如果你和各大镖局各据一方，大家互不侵犯，大概除了你，谁也不会倒闭。若经过50年还分不出胜负，就以所拥有的财产来决定。笔者一次在第三关"安份"经营了两年，光青龙级镖师就五十有余，黄豹、赤狮级的镖师就更别提了。每个月光管理费就五、六十万，加上两百余万的工资险些破产，而对方镖局镖师人数比你还多，分镖局也比你多，钱还是比你多，明显是电脑作弊。万幸笔者脑瓜还算灵光，心生一计：把那些黄豹、青龙级镖师统统集中到一个分镖局，然后逐批指派出去埋伏，待其全埋伏好后，把分镖局给卖了。那些镖师并不会因此而消失，只是不能回头而已。由于他们工资由那个已卖掉的镖局付，所以你已不用担心了，每个月可节省上百万。


▲酒后行凶

劫对方镖物最方便的方法是去对方镖局门口埋伏（当部队行走至欲埋伏的地方，用鼠标对部（下转54页）



魔眼邪神——塞尔特传说

CELTIC TALES:BALOR OF THE EVIL EYE

编辑 KPWORLD?.DAT(?为进度名，取值范围从1至6)，数据对应地址如下：

SECT0160 的 DISP0094 至 DISP0095：粮食
SECT0160 的 DISP0096 至 DISP0097：金属
SECT0160 的 DISP0098 至 DISP0099：木材
SECT0160 的 DISP0100 至 DISP0101：人口
SECT0160 的 DISP0102 至 DISP0103：牛

均改为 FF FF 即可。

北京　李鹏

上海——麻将名人赛

SHANGHAI:GREAT MOMENTS

大部分人都不会把它长长的说明文件看到最后，如果您做到了就会得到一些鼓励："在游戏进行时按住 CTRL 和 SHIFT 键，然后再按下鼠标右键，你就会看到一个秘密选单，在此可以看到所有的记录片。"

北京　李鹏

机甲战士Ⅱ——31 世纪之战

MECHWARRIOR 2:31ST CENTURY COMBAT

在游戏中同时按下 CTRL、ALT、SHIFT 键不放，再输入下列字母，可产生意想不到的结果：

BLORD	开启/关闭无敌模式。
CIA	弹药无限。
GANKEM	瞬间摧毁敌人。
ENOLAGAY	使用核子弹。
ICANTHACKIT	瞬间完成任务。
IDKFA	任务失败。
HANGAROUND	更改任务终止时间。
XRAY	X 光线视野模式，可直接看透墙壁和山脉，按 W 关闭 X 光线视野模式。
MEEPMEEP	时间压缩功能开启。
UNMEEPMEEP	时间压缩功能关闭。
ZMAK	时间延长功能开启。
MIGHTYMOUSE	补充 JUMPJET。
FLYGIRL	增加 JUMPJET。
COLDMISER	关闭追热功能。
DORCS	观看 DORCS 型机器人。
TLOFRONT	切换视角。
LAIRDO	警告功能。
MICHELIN	显示残骸中的得分球。
TINKERBELL	自由移动的外部摄影视野，按 C 键可关闭。

上海　刘国新

大航海时代Ⅱ

《大航海时代Ⅱ》是一部经典之作，唯一的缺点大概就是每次加粮、加水太麻烦了，相信诸位玩友一定有同感吧！不过不要紧，做如下的修改以后，这个缺点就不复存在了。搜索 MAIN.EXE，查找 29 44 02 8A，改为 EB 01 90 8A；查找 29 04 8A 45，改为 EB 00 8A 45。

在玩《大航海时代Ⅱ》中，玩家常因造船时间太久而放弃造新船，无法使用一些终极战舰，下面向大家介绍一下修改旗舰的方法。先存入第一个进度中，编辑 KOUKAI2.DAT，修改 SECT0038 的 DISP0148，其中代号含义如下：

轻木帆船:00	单桅帆船:01
单桅三角帆船:02	多桅帆船:03
三角帆船:04	多桅三角帆船:05
多横桅帆船:06	多桅小型帆船:07
中型帆船:08	武装帆船:09
西班牙大帆船:0A	三桅帆船:0B
轻型帆船:0C	单桅快船:0D
武装快船:0E	三桅大型帆船:0F
大型轮船:10	中国式帆船:11
轻型三角帆船:12	佛兰德帆船:13
威尼斯炮舰:14	混合式快船:15
铁甲船:16	安宅船:17
关船:18	

大家可选用武装快船（速度较快）、三桅大型帆船（耐久较高）、铁甲船（速度较快，载重较大）或大型轮船（最优秀的船、最大的载重、最多的水手、最多的大炮，其它各性能也毫不逊色）。

北京　李文华、药一

新蜀山剑侠——紫青双剑录

1.法术

编辑?.SAV(?为存盘进度，取值范围从 1 到 5)，法术代号从 01 至 3B，修改地址如下：

李英琼:SECT0002 的 DISP0137 至 DISP0186
周轻云:SECT0002 的 DISP0187 至 DISP0236
余英男:SECT0002 的 DISP0237 至 DISP0286
袁星:SECT0002 的 DISP0287 至 DISP0336

2. 人物

编辑?.SAV,等级最高为 2D,修改 SECT0000,DISP 如下:

	李英琼	周轻云	余英男	袁星
等级	0044	0118	0192	0266
体力	0046-0049	0120-0123	0194-0197	0268-0271
法术	0050-0053	0124-0127	0198-0201	0272-0275
攻击	0054-0055	0128-0129	0202-0203	0276-0277
防守	0056-0057	0130-0131	0204-0205	0278-0279
智力	0058-0059	0132-0133	0206-0207	0280-0281
敏捷	0060-0061	0134-0135	0208-0209	0282-0283
运气	0062-0063	0136-0137	0210-0211	0284-0285
经验	0064-0067	0138-0141	0212-0215	0286-0289

四川　小龙　　浙江　三龙小组

运镖天下之四大镖局

近日玩《运镖天下之四大镖局》不亦乐乎,只是游戏初期手头太拮据了,什么开设分局啦,挖角啦,到处都要MONEY,那么改上一把吧。编辑 SAVE-?(?为存盘进度,取值范围从 0 到 4)。修改 SECT0000 的 DISP0012 至 DISP0015 和 SECT0008 的 DISP0172 至 DISP0175,都改为 FF C9 9A 3B。再进入游戏,哇,资产阶级的暴发户!

湖北　方天舒

高报酬战将
IGHREWARD

编辑 GAMEFILE.00?(?为存盘进度,取值范围从 0 至 4),SECT0048 的 DISP0496 至 DISP0499 为金钱地址;SECT0048 的 DISP0504 至 DISP0507 为偿还额度;SECT0048 的 DISP0508 至 DISP0511 为债金总额。

编辑 GAMEFILE.00?,人物数据的存放格式为:技能、射击、防御、贸易、表演、建筑,均为两位。人物地址为:

莫洛·迪南多:SECT0022 的 DISP0050 到 DISP0061
杰西·亚哲鲁:SECT0022 的 DISP0432 到 DISP0443
铁卢姆·雷姆:SECT0023 的 DISP0302 到 DISP0313
露·多明妮:SECT0024 的 DISP0172 到 DISP0183
迪诗蕾德:SECT0025 的 DISP0042 到 DISP0053
波鲁斯曼:SECT0025 的 DISP0424 到 DISP0435

技能一项可统统改为 E7 03,其它各项可改为 64 00。对于贸易、表演、建筑三项的个性中,只有雷姆的贸易、迪诗蕾德的表演、波鲁斯曼的建筑修改有效。

上海　王焱　　贵州　杨浩

兽乡的守护者

这是一款推出不久的新游戏,不仅内容丰富,而且画面精美。是不是有心急的玩家想赶快看看过关的画面呢?那种快感真是难以言语啊!可是战斗之路总是那么漫长……不过没关系,你可以建立一个叫 LGMASTER 的文件,存在游戏的子目录中。再进入游戏则原本主选单上的四个选项,变成了六个选项,新增的两个选项,一个是可以看任何一关的图片,另一个是选择参加任何一场战斗。建立 LGMASTER 最简单的方法是在 DOS 下直接键入 COPY CON LGMASTER,随便输入一些内容后按 F6 即可。

广东　吴穗宁

魔动王子
BLACKTHORNE

这个游戏是较常见的侧版动作游戏,它有以下选关密码:

第一关:STRT　　第二关:SJ5Z
第三关:BDQ7　　第四关:FBWC
第五关:QP7R　　第六关:WJTV
第七关:L8VG、RRYB　　第八关:ZS9P
第九关:XJSN　　第十关:CGDM
第十一关:PBKT、TJ1F　　第十二关:GSG3
第十三关:BMHS　　第十四关:Y4DJ
第十五关:TNLQ、HCKD　　第十六关:NRLF
第十七关:J6BZ　　第十八关:MJXG
第十九关::K3CH　　CONTINUE:L2RP
END:FMWY

山东　赵卫平



经典作品回顾(五)

北京　李鹏

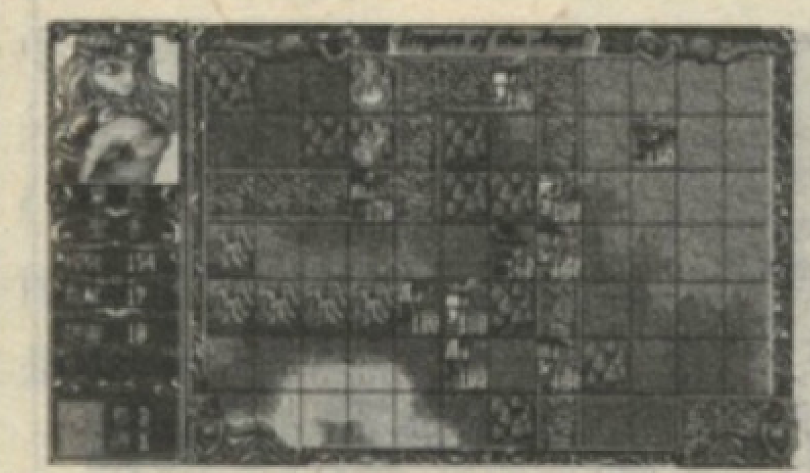


内容说明:

载体	语种
类型	系统

天使帝国
EMPIRE OF THE ANGEL

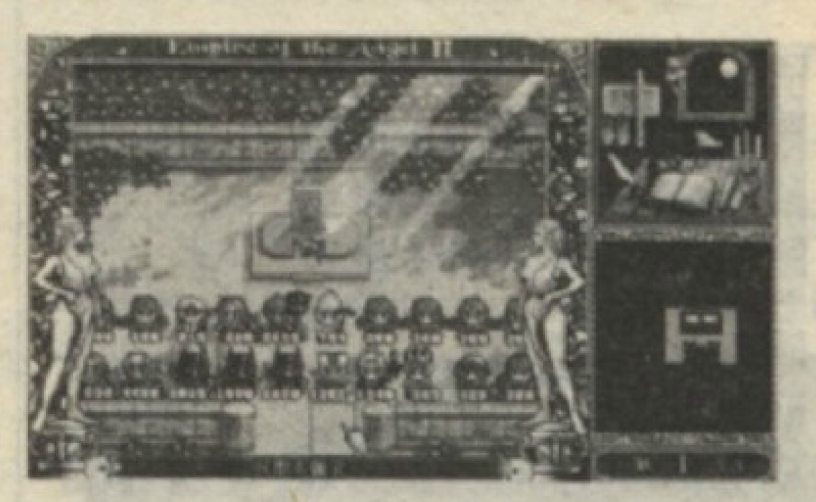
在古老大陆的两个国家间发生了战争。维丝塔女帝手下的妮雅和希蜜等人为实现和平试图说服拉那洛女帝停战。但和平并未实现，妮雅等人只好用剑与魔法为统一爱斯嘉大陆而奋战。据说大宇的DOMO小组的程序师施文冯是在梦见一位站在锅上指着地的天使(天使地锅?)后突发奇想而制作了此游戏。它首次将角色扮演和战略揉合在了一起，加上可爱的Q版造型。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

天使帝国Ⅱ
EMPIRE OF THE ANGEL Ⅱ

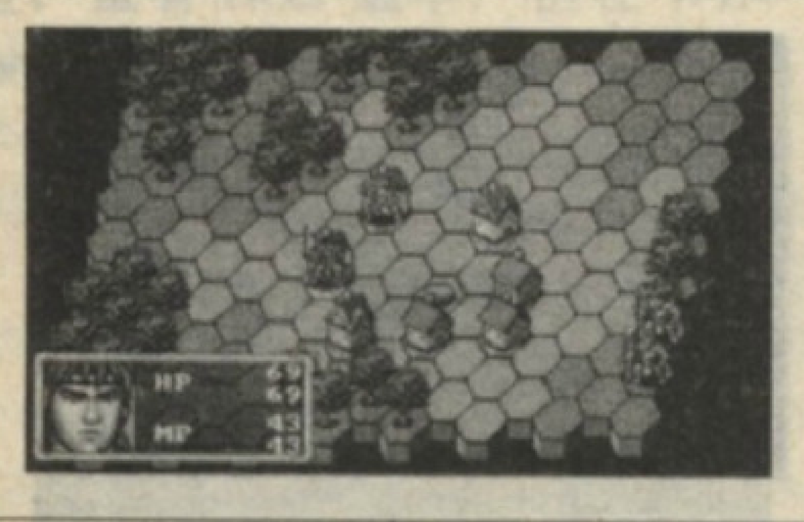
维丝塔建立了爱斯嘉王朝，但王国的骑士团突然绑架走了女帝。妮雅和希蜜又披挂上阵。在救出女帝的过程中，她们发现了幕后真正敌人的阴谋，不但平息了叛乱，也消灭了究极女神，维护了大陆的和平。游戏继承上一代的特色，强化了角色扮演游戏所固有的升级、转职等概念，也填补了战略游戏所缺乏的剧情。人物的设计还是卡通化的形像，各种攻击和魔法的动画都很爆笑。不过游戏难度非常高，一定要认真玩才行。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

魔法世纪
MAGIC CENTURY

由于异常的天体运动，魔人们突破了结界袭击，鸣雷等勇士们说服了众多的国家，同心协力消灭了黑暗势力。这款同是大宇发行的游戏比《天使帝国》差上许多。虽然游戏中有许多的人物加入，但战斗过于沉闷、压抑。游戏采用与《大战略》类似的六角格布局，比《天使帝国》多两个移动方向。不过人物的设计比较粗旷，敌人的AI很低，战斗画面也比不上《炎龙骑士团》的华丽热闹。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

魔法世纪Ⅱ
MAGIC CENTURY 2

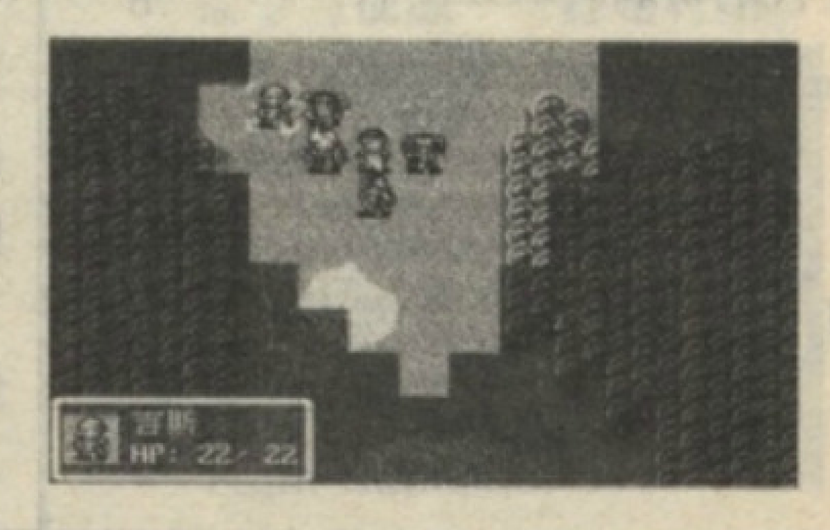
亚鲁特王国的魔法师特列斯完成了邪恶的魔法，但他在和宿敌塔隆的战斗中，两人同时失踪。大陆上个各种势力为争夺权力造成了一片混乱，玩家可以从八位勇士中选择一位，去完成国王交付的恢复世界和平的使命。这款游戏的界面变化不大，在操作上复杂了许多。它的故事线索有些混乱，但古香古色的风格和紧张的战斗稍稍弥补了这一缺陷。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

光明战史
DRAGON · FORCE

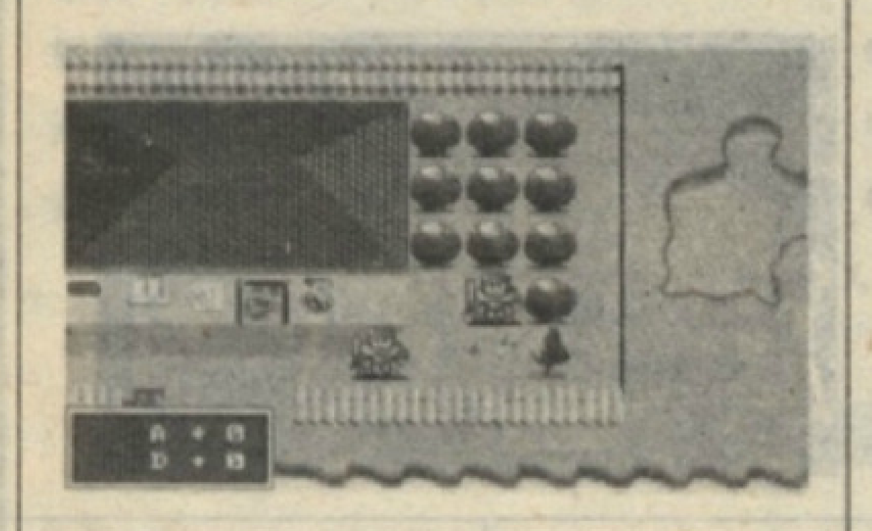
长久以来的光明与黑暗之战，邪恶势力暂时被六颗宝珠封禁。但邪恶的魔法师又卷土重来，率领妖魔攻打圣克鲁兹王国。玩家所扮演的圣骑士团就是要平息这场动乱，消灭从各地涌出的妖魔。由精讯推出的这款游戏在诸多设定上都与《勇者斗恶龙》系列神似，战斗方式又很象世嘉的《光明力量》系列。它丰富的故事性和可爱的画面并不比《天使帝国》逊色。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

炎龙骑士团——邪神之封印
FLAME DRAGON KNIGHTS

被封印的大邪神从沉睡中苏醒，操纵哈奇将军进行叛乱。雷特王子被侍卫所救，长大成人后集合了不满暴政的英雄们重建了罗特帝亚王国，打倒了大邪神。这款游戏揉合了大量的角色扮演因素，能够象角色扮演游戏一样买道具、加魔法，还有分支情节。战斗方式是回合制的，有些类似下陆战棋，不过敌人可是很强的呦。它也象《天使帝国》一样有转职系统，可惜没有让玩家选择的余地。



软碟	中文
战略角色扮演	DOS

炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之谜
FLAME DRAGON 2——LEGEND OF GOLDEN CASTLE

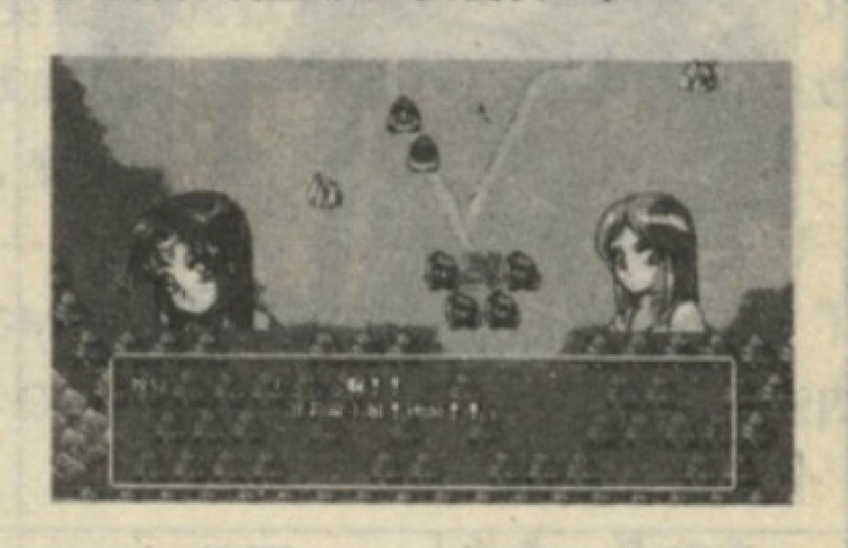
雷特的义子索尔为了帮助失去记忆的悠妮查清身世而四处旅行。在一个个意外之后，他们揭开了古代黄金城传说的秘密，也搞清了悠妮的身世，阻止了毁灭人类的阴谋。它的情节设定极为感人，最后的悲剧结尾更是别出心裁。这代最大的变化就是有丰富的隐藏情节，有各种宝物等待玩家去发掘，还有一个特色就是战斗时有迫力十足的全屏动画。



软碟・光碟	中文
战略角色扮演	DOS

古大陆物语
FARLAND STORY

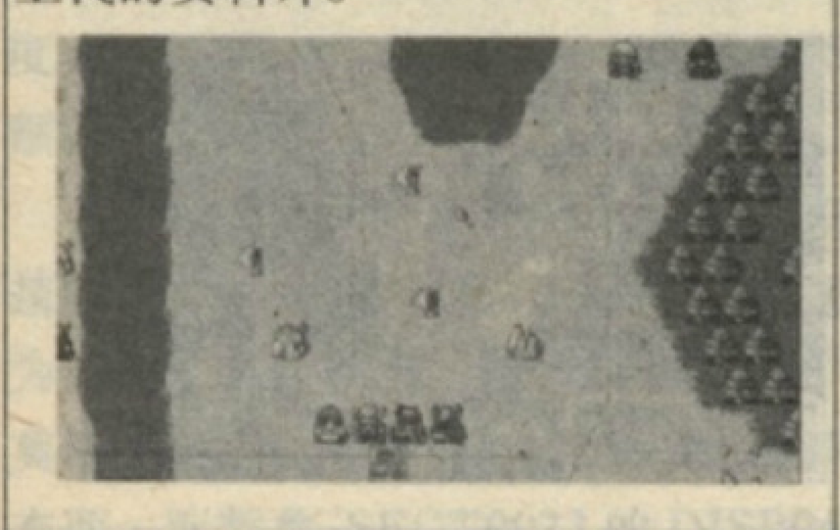
被古大陆上四个种族所封印的魔界之王在数百年后又在人界出现。主角雅克的双亲在他小时候就被魔军杀死了。他长大后魔军又再度侵袭了他住的村庄，夺走了他的心上人菲利欧，他和伙伴们在忍无可忍的情况下终于下定决心要彻底消灭黑暗的魔军。游戏的风格似乎太儿童化，人物是清一色的大头大眼睛。游戏一共有14关，有着分支情节和数个不同职业的伙伴，角色们都有自己独特的能力和攻击方式。



软碟	中文・日文
战略角色扮演	DOS・DOS/V

古大陆物语Ⅱ——雅克王的远征
FARLAND STORY——アーク王の远征

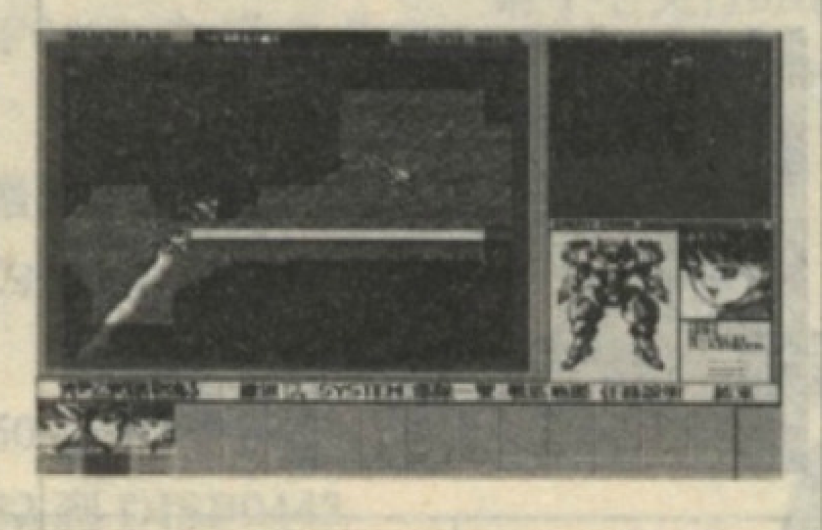
打倒魔军后，雅克即将继承菲尔沙利亚的王位。魔界的魔物们又将放置在王都的圣剑抢走了。雅克为夺回圣剑，也为彻底消灭魔界的魔王，和妹妹艾雷诺亚以及菲利欧、都卡提等昔日的伙伴踏上征途。本游戏的前三篇是与前作有关的外传(旁支故事)，可在开始时选择进入。游戏的方式主体上变化不大，玩起来不免会认为是上代的资料片。



软碟	中文・日文
战略角色扮演	DOS・DOS/V

特勤机甲队
POWER DOLLY

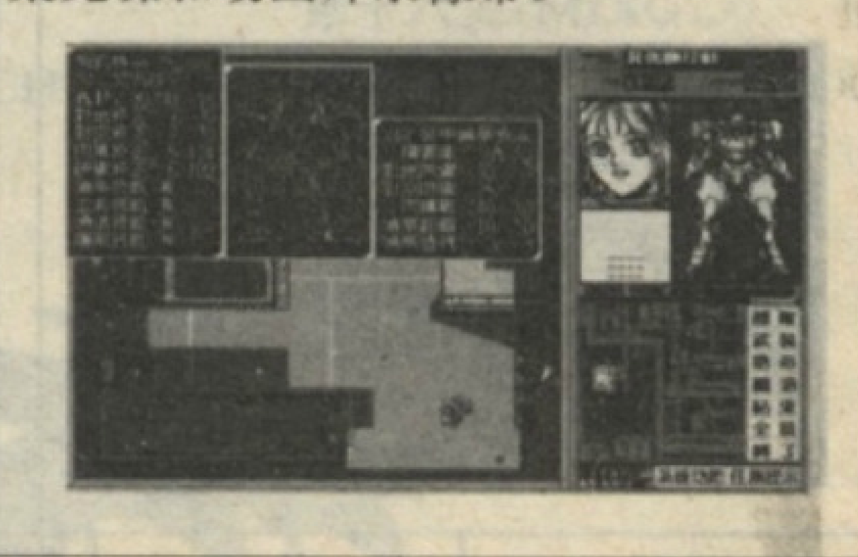
由于地球资源的枯竭，地球人开始向新发现的60光年外的欧姆尼行星移民。在移民们的辛勤工作下，欧姆尼变成了一个适于人类居住的行星，但地球联邦军企图以武力征服欧姆尼。为此欧姆尼军成立了由女性组成的特勤机甲队，协助主力部队完成作战。这款移植于PC-98的游戏以回合制进行作战，由人物的索敌范围来决定是否能及早的发现敌人，提高了作战的真实感。



软碟	中文・日文・英文
战略	DOS・DOS/V

特勤机甲队Ⅱ
POWER DOLLY 2

欧姆尼行星的回兰登市发生了严重的暴动事件，反政府军因为得到了地球的支持而占了上风。根据战略需要在上任队长哈蒂・纽兰多的帮助下，政府重组了117特务大队。117特务大队从开始的演习作战后会逐步扩大，人员和武器越来越多，以备最后夺取叛军海底实验室的超光速发信器。游戏体现了日式唯美主义的风格，过场时有精彩的画面出现。制作公司还发行了它的壁纸画集光碟和动画片录像带。



软碟・光碟	中文・日文・英文
战略	DOS・DOS/V



晶合传真

绝地武士(DARK JEDI)LUCAS ARTS 即将推出的《死星战将》(DARK FORCES)的续作，游戏是完全重新设计，应用了真正的3D引擎，号称要与《QUAKE》一比高下。

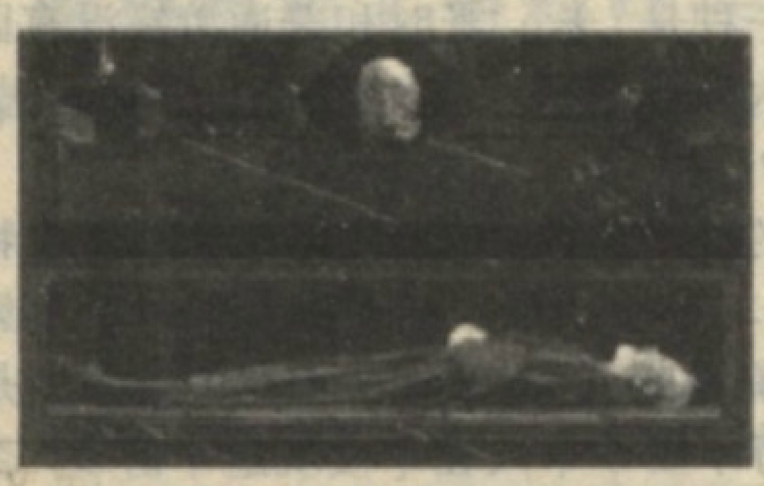

▲开发中的画面

法外凶徒(OUTLAW)游戏以60年代的美国西部为背景，你扮演一位独来独往的侠客，与组织庞大的铁路大盗相抗衡。游戏以第一人称视角进行。

异星反击(RAMA)三艘外太空的飞船抵达了银河系，人类面临新的挑战。12人登上一艘太空船，你作为指挥官开始了探索的任务。SIERRA将于今年10月出品。

英雄(SUPREME WARRIOR)第一人称的格斗游戏?! 美国人设计的中国武侠游戏，全部采用电影拍摄的手法来制作，全是创新!

魔域复仇者(ZORK NEMESIS)在国外好评如潮的《ZORK》系列的最新作，继续沿用前作的背景，却在操作界面和音效画面上做了很大改进，虽有DOS版本，但在WINDOWS 95下将有更突出的表现。


▲被诅咒的炼金术士

天旋地转Ⅱ(DESCENT Ⅱ)是所有DOOM-LIKE中较独特的一个，玩家可以操纵座机做360度旋转。目前，《天旋地转Ⅱ》已成为国际网络中联线率最高的动作游戏之一。

灯塔(LIGHTHOUSE)SIERRA即将推出《灯塔》是类似《神秘岛》的游戏。玩家的任务就是要探索灯塔屋中那不为人知的秘密。

三国志孔明传 大家盼望已久的《三国志英杰传》的续作，日文WIN版，256色的图形，各种地形、人物都是立体的……哎呀! 简直太漂亮了!

科学怪人(FRANKENSTEIN)根据同名小说改编，玩家扮演一个医生制造出来的怪人，在一个古堡中探索，最后发现一个可怕的秘密……


▲Frankenstein 博士

古代帝国兴亡史 (THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES)以古文明为主，共有希腊、埃及等6个国家，游戏方法和《文明》相似，但没有复杂的科技进化关系，玩起来要简单些。

时空消逝(TIMELAPSE)据美刊《PC GAMES》称这是可以把《神秘岛》杀死的游戏。游戏的画面和谜题都达到完美的境界，而且规模宏大。

魔法门英雄传Ⅱ——延续的战争(HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅱ —— THE SUCCESSION WARS)一代还没玩完，二代又来了。NEW WORLD COMPUTING的游戏一向画面精美、情节复杂，让我们等待吧!

死亡之锁(DEADLOCK)游戏是WINDOWS 3.1和WINDOWS 95版的，画面象《模拟城市》，有各种奇怪的建筑，进行方式象《银河霸主》(MASTER OF ORION)。

恐怖游乐园(THE RESIDENTS BAD DAY ON THE MIDWAY)这是一款风格诡秘的冒险游戏，玩家扮演一个小男孩TIMMY，在夜晚独自跑到游乐园……



▲充满诡异风格的冒险游戏

美国七月排行榜

1. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮 Warcraft Ⅱ Tides of Darkness
2. 文明Ⅱ Civilization Ⅱ
3. 神秘岛 Myst
4. 天旋地转Ⅱ Descent Ⅱ
5. 银河飞将Ⅳ Wing Commander Ⅳ
6. 命令与征服——隐秘行动 C&C The Covert Operations
7. 命令与征服 Command & Conquer
8. 机甲战神Ⅱ Mechwarrior Ⅱ
9. 模拟飞行5.1 Fight Simulator 5.1
10. 96劲爆NBA NBA Live'96

前线地带

叛变安塔拉
BETRAYAL IN ANTARA

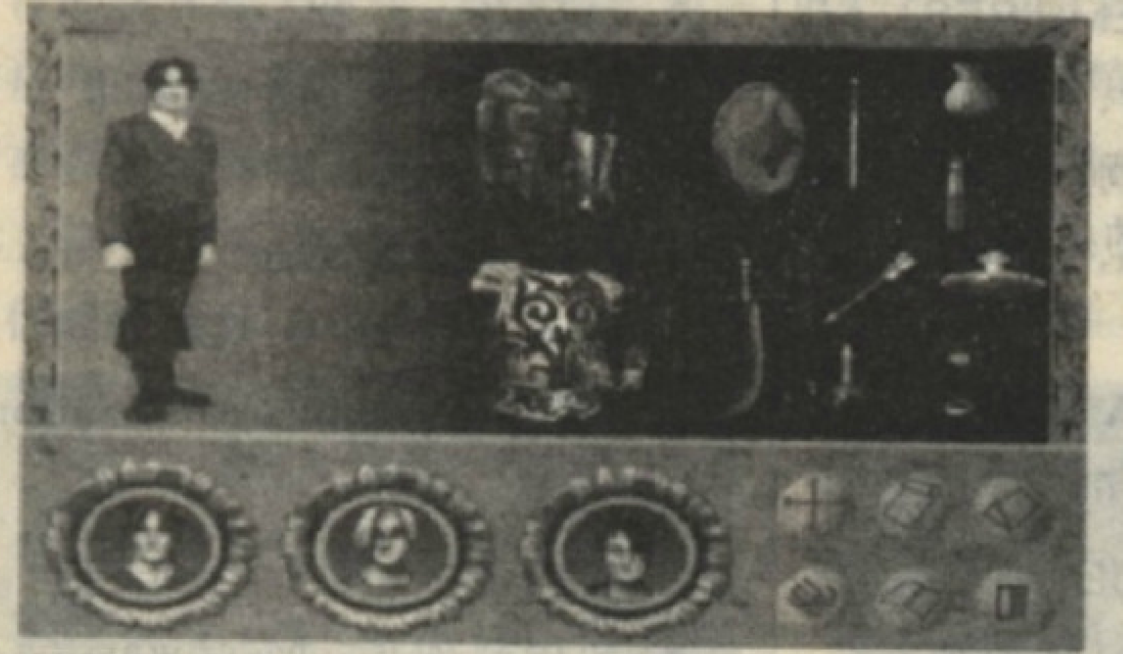
北京　乌鸦

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	角色扮演

1993年末，SIERRA公司靠他们的首套RPG作品《叛变克朗多》，正式踏足游戏领域。三年后，他们还能创作出一个与它相称的续作吗？

《叛变安塔拉》作为《叛变克朗多》的续集，很多方面有所保留和发展。首先在图像上，清楚的SVGA动画式背景取代了前作使用的数位化真人影像和VGA图形。其次，《叛变安塔拉》扬弃现在多数游戏采用的3D动画，而运用手绘的2D静态画面加语音描述，把故事表现出来。最后，它的战斗系统采用由上而下，象是俯瞰一个缩小的战场模型，使玩者可以轻松地使用鼠标下达移动或攻击指令。此外，为了增加挑战性，制作者沙略特让游戏对每章中玩家的最大经验值加以限制。

当然，《叛变安塔拉》在许多小地方也有提高。在别的



角色扮演游戏中，玩家如要施用法术，得先做混合魔法元素、阅读古文字等繁琐的程序。本游戏中玩者虽然还要为队伍中的施法者寻找卷轴，但他们也可向其他的魔法师学习新魔法，有时甚至还可以去购买魔法。

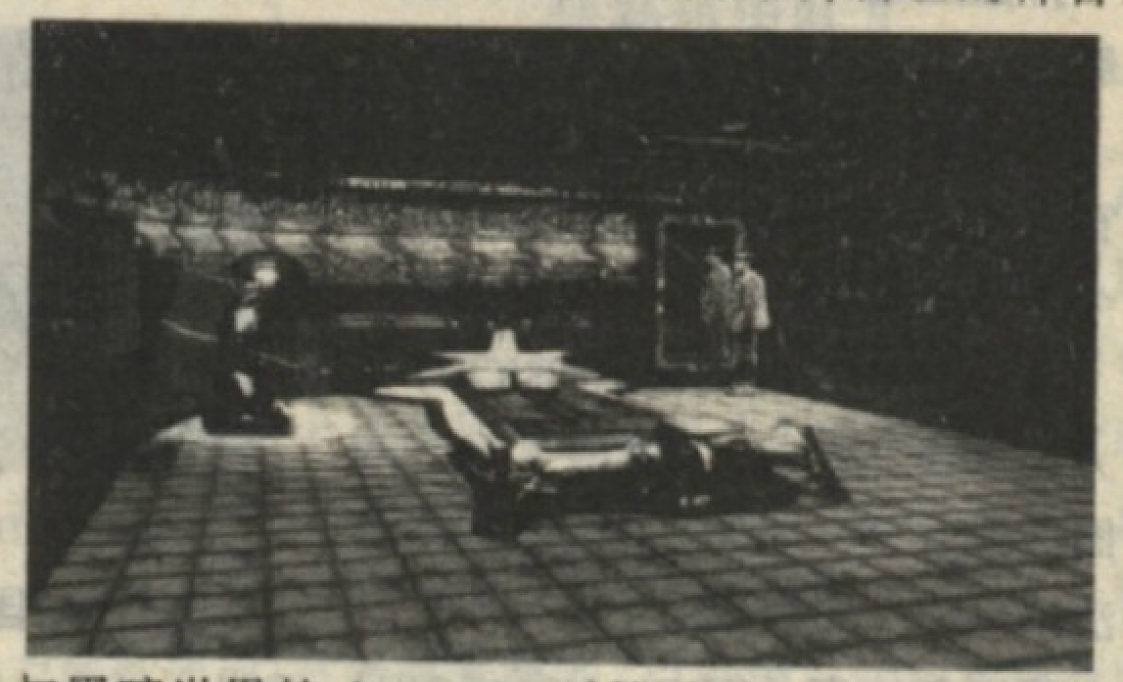
黑暗之虫Ⅱ
DARKSEED Ⅱ

北京　风使

载体	光碟	系统	WIN · WIN 95
语种	中文·英文	类型	冒险

这个曾获SPA 93年最佳角色冒险游戏的《黑暗之虫》又卷土重来，结合了最新科技的数码动画和高品质的音响系统，《黑暗之虫Ⅱ》再度展现它恐怖的魅力。

这次Mike Dawson一方面要追踪谋杀他高中时代女朋友的凶手，另一方面还要尽力维持自己的神智清



醒，与黑暗世界的Ancients对抗。最后，他发现是复仇女神策划了这场凶杀，但她们对付的不只是Mike，而是整个地球。游戏全部由鼠标控制，用右键可在三种模式间切换。第一种是“看”，平时以“？”显示，当移动到可细看或进一步分析的物品时，游标会变成“！”；第二种是“用”，平时以“手掌”显示，当移动到门或按钮时，游标会变成“食指”；最后一种是“去”，平时和普通游标没有区别，当移动到可进人的地方时，它会变成四个箭头。另外，屏幕的下方是物品栏，而上方是主菜单。

《黑暗之虫Ⅱ》的美术设计，依旧由以描写恶心生物闻名的瑞士人H.R.Giger担任。此君参与设计的电影《异形》想必大家已有耳闻，这次游戏中大量的场景都是恐怖灰暗，因此千万不要一个人在半夜玩这个游戏，否则……

新世界争霸战
CONQUEST OF THE NEW WORLD

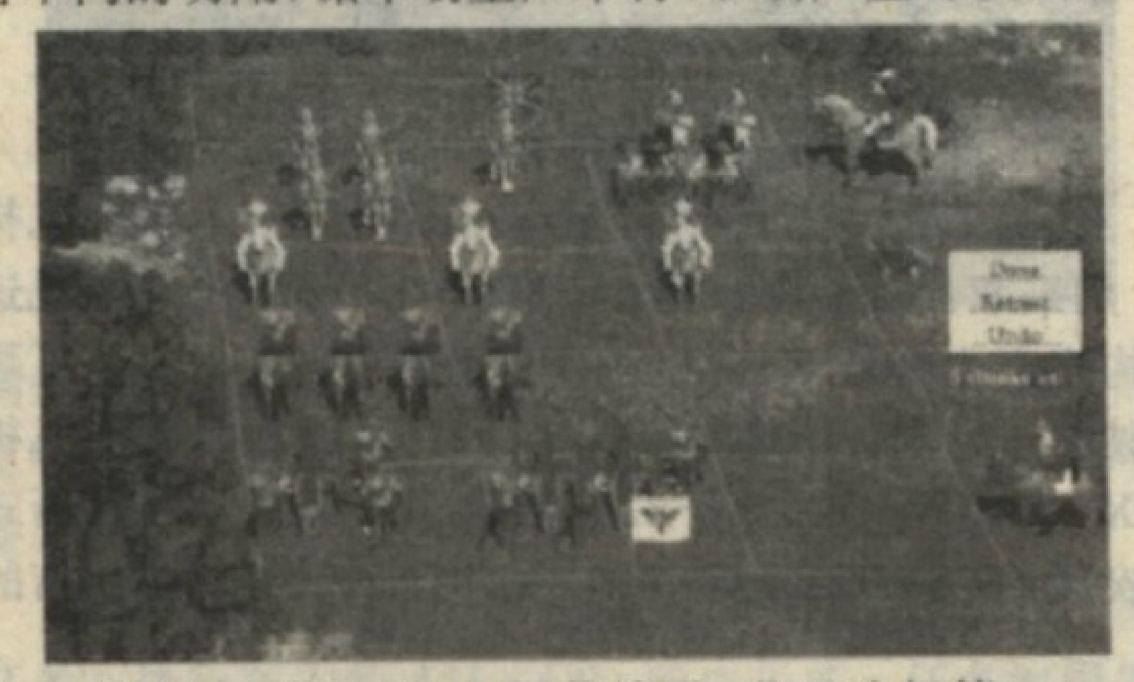
北京　乌鸦

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	策略

陆地！陆地！水手兴奋地大声叫嚷着，大家都挤到甲板上朝前方遥望。突然，所有人都疯狂地欢呼起来。"看来今晚我会很忙。"大厨跟我说，而我则微笑着在船长的航海日志上写道："1492年10月12日，在期待与绝望后，我终于发现了'新大陆'"。

《新世界争霸战》是以哥伦布发现新大陆为背景的策略游戏，该作由INTERPLAY公司设计发行。跟大部分此类游戏的模式相同，一开始玩家身处于一个完全黑暗的世界，在新的殖民者到达前，玩家必须尽快探索这个未知的大陆，并寻找第一个落脚地。

随着殖民地日渐壮大，要做的事也开始多起来，包括建设、贸易、军事、外交及扩张五方面。殖民地的建筑各有不同的功用：锯木场生产木材、矿场产金与铁、农场产



玉米、住宅区增加人口、军营练兵、港口造船等。

游戏进行到中期，外交与军事就重要起来。在没有独立前，玩者还没有什么决定权。《新世界争霸战》的单位分为军事范畴的指挥官、骑兵、步兵、炮兵、海军及非军事范畴的殖民者、冒险家。军队要有指挥官领导才能作战，而所谓的作战，则是在一个三乘四的棋盘方格上展开，倒有点象是在下棋。战斗时，采用回合制，每回合有攻击次数的限制。

魔兽争霸Ⅱ资料片——黑暗之门
WARCRAFT Ⅱ EXPANSION SET: BEYOND THE DARK PROTAL

北京　乌鸦

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略

故事发生在第一次"黑暗之门战役"后的数个月，人类同盟军仍旧在AZEROTH大陆上四处搜索残留的半兽人。BLACKROCK·DRAGONMAW与BLACK TOOTH GRIN等半兽人部落均已被盟军俘获，此外半兽人远征军司令ORGRIM DOOMHAMMER则已成为TERENAS国王的阶下囚。

但同盟军内部在取得辉煌胜利后，却因为相互排挤而争论不休，至此，人类同盟军已是貌合神离。另一方



面，半兽人远征军也面临土崩瓦解的险境，TWILIGHT'S HAMMER和STORMREAVER两族因内战而死伤惨重，只有KILROGG DEADEYE领导的BLEEDING HOLLOW族仍四处逃窜。公元606年夏的一个夜晚，灾难再次降临这片大陆……

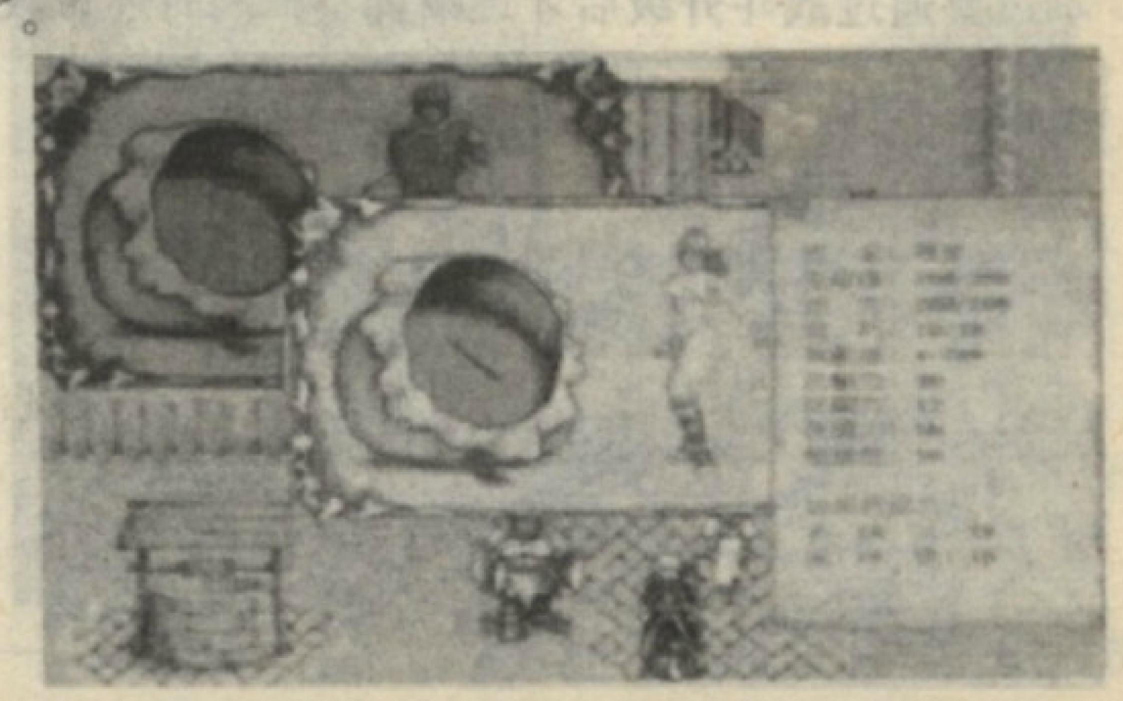
本游戏添加了十位英雄，其中人类和半兽人各5位。另外，喜欢挑战的玩家可迎接全新的24关（人类和半兽人各12关），一关比一关刁难，大概是此类资料片的特点。另外还有50个对战关卡，其精彩程度绝非前作所及，网络对战迷们千万不要放过它。

圣光岛

北京　心雨

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演

角色扮演游戏的四个特点：复杂的迷宫、踩地雷式的战斗、一定难度的谜题、单一的剧情越来越受到玩家的批评。现在一套全新的RPG游戏——《圣光岛》同世了。



《圣光岛》讲述的是一位涉世未深的年轻人在受到一段无礼的暴行后，立志要推翻“摩罗王朝”的统治，因而踏上冒险旅途。它不同于一般的角色扮演游戏，而是将大部分的决定权交给玩家。在游戏中，玩家可以选择对事件置之不理或热心奔走，自主的空间非常大，决不会造成游戏的卡死。您可以抱着崇高的使命感或是以游戏人间的态度来玩，游戏预设了多达12种结局，绝不会遗漏玩家在游戏中的“努力”。

在战斗方面，游戏采用了和《仙剑》类似的方式。平时，敌人在地图上四处游走，和敌人接触后就在地图上开打。战斗采用回合制，以便玩家有充分的时间考虑。而当玩家急着赶路或解谜时，只要离开敌人的范围就可避免发生战斗。

在图形方面，每个角色都精细动人，很有欧式风格，当玩家获得了重大进展，会有精彩的过场动画。另外，NPC表现也十分出色，酒馆中有的人在射飞镖，有的人在喝酒，野外还有四处觅食的动物呢。

总之，《圣光岛》是一款很有原创性的游戏，相信是继《仙剑》之后又一精彩的中文RPG。

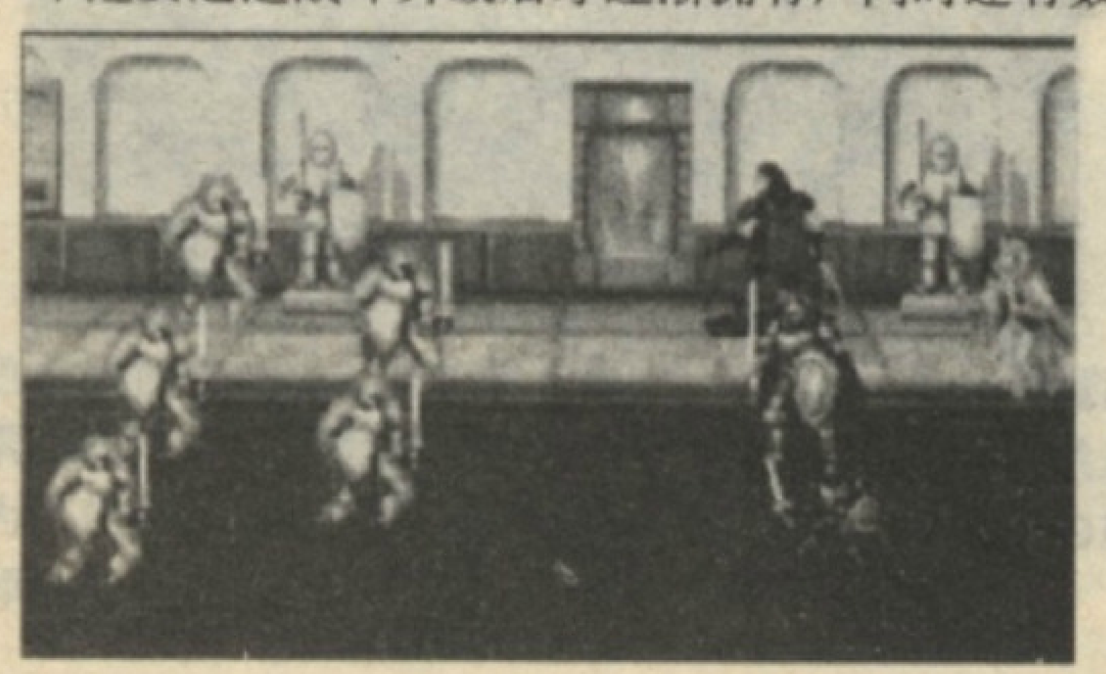
传说纪元——黑暗之星

北京　心雨

载体	软碟·光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演

在席尔隆的世界里，魔神的使者西尔达被克莱迪一世击败后，就被长期冰封在监狱岛的地下。半个世纪后，魔神艾奥迪斯为了向人类和诸神复仇，将沉睡中的西尔达唤醒，并赋予他重大的使命：在人类的世界制造大混乱和大灾难，使人类陷入恐惧和绝望中，从而削弱人类和诸神的力量。

现在玩家就扮演西尔达，你首先要逃离监狱岛，这里有重重的机关和陷井，还要通过魔神的考验，才能开始你的邪恶任务。这款微波软体出品的游戏有别于传统的RPG作品，不论剧情的描写、人物的背景以及场景的设定都相当严谨考究。游戏中共有六十种法术供玩家使用，不过要通过战斗升级后才逐渐拥有，同时还有数十种武器和防具，使得游戏在战斗方面十分丰富。游戏中会出现七十余种凶残的敌人和怪物，每一种都有它独特的属性，如黑骑士、魔战士、巫妖、紫袍法师等等。另外敌人的攻击方式也是多种多样，甚至还包括隐形、变身和致命一击等特殊能力。



这款即将完成的游戏采取的是平分经验值升级制，所以除了主角西尔达外，其他伙伴也跟着升级。好吧！组成最精锐的队伍在席尔隆的世界里战斗吧！

先进战术战斗机
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

北京　韩伟

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	模拟



先进战术战斗机是美国空军提出的新世纪战机构想，用来取代目前服役的F－15、F－16战斗机。虽说这个构想产生的是F－22，但在这套游戏中，玩家除了可驾驶F－22外，还能操纵B－2、F－117两种隐形飞机和X－29、X－31、X－32三种实验机以及法国最新式的疾风（RAFALE）战斗机，总共七种飞机，够丰富的吧！

这款游戏是EA公司和英国简式出版社合作的第一套飞行模拟游戏，简式对七种飞机的开发历史、性能特色甚至电子设备都做了详细的介绍，并且提供了精彩的电影片断，即便什么都不懂，看看这些也蛮过瘾的。游戏的操作界面和引擎沿用了《美国海军战斗机》（USNF）与《美国陆军战斗机》（USMF）的那一系统，虽具有一定的水平，但在真实性方面尚有不足。

ATF的操作实在复杂，用键说明居然占了五页，看来玩家需要很长的“培训期”。ATF的图形最高支持1024×768的分辨率，但笔者P75、16MRAM的机器连640×480的模式跑得很困难，大概多数玩家只能在320×200的模式中“模糊飞行”了。

游戏的内容比较平常，有自由飞行、单一任务和战役模式。任务中，玩家可选择出击的座机和丰富的外挂武器。游戏有完整的任务编辑器，可自由创造自己的游戏。另外支持网络，最多八人对战。

AH-64D 长弓攻击直升机
AH-64D LONGBOW

北京　韩伟

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	模拟

这款游戏的制作人很有来头，他就是创作了《无敌飞狼》、《F-19隐形战斗机》及《F-15鹰式战斗机》的名牌制作人 Andy Hollis，游戏的制作阵容十分可观，足足耗费了20人年的工作时间，并以一个世纪的简式文献为依据。

《AH-64D长弓攻击直升机》将这种美军现役直升机精密的电子通讯设备和各种各样的武器系统毫无保留地搬上电脑屏幕，而且经过美国陆军战斗飞行员实际



测试，更请来航空方面的专家作顾问，设计游戏中的人工智能型控制系统，以完全模拟 AH-64D 上的各项设备。

游戏提供了五种飞行模式：互动式的飞行训练、即时任务、执行真实的 AH-64D 历史任务、任务编辑器以及提供了250个任务的会战模式。游戏共有三种难度模式，可以让不同程度的玩家都获得最大的享受，它的控制方式可由玩家自行调整，以符合个人习惯。除此之外，游戏以真实场景、真实照片、电影片段和新闻动态贯穿始终，令玩家对战况有明确的了解。

血迷
A PUZZLE OF FLESH

北京　单传船

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险

无论你是否喜欢《幽魂》(Phantasmagoria)，有一点你必须承认，《幽魂》凭借其7CD的庞大容量，画面做得流畅平滑，使所有的电脑游戏都黯然失色，从而开辟了恐怖冒险类游戏的新篇章。而《血迷》正是《幽魂》的续



作。

克迪斯·克莱格(Curtis Craig)——一个文静、似乎正常的小伙子，有着一份稳定的工作和女朋友。他在研究自己的家庭历史时发现了一些可怕的家庭秘密。当他还是小孩子的时候，他的母亲曾虐待他，而他的父亲则在一场意外事件中神秘地死去。克迪斯开始怀疑他的工作单位——温太克(wyntech)制药公司是所有事件的起源。克迪斯疯狂地探寻温太克公司的秘密，他发现了一个新的世界和一个奇怪的秘密……

《血迷》并不能算是《幽魂》续篇，而是一个有着新故事、新角色的新游戏，游戏的制作人劳瑞丽·单安尼(Lorelei Shannon)说，你不妨将其看成恐怖系列的另一篇。游戏的最大特点是完全电影拍摄，真实演员在真实的场地上表演，不过游戏的最后一幕是计算机的杰作。目前拍摄仍在继续，SIERRA 将保证游戏的可玩性，称《血迷》是一个玩家完全控制故事的游戏。

黑暗之心
HEART OF DARKNESS

北京　乌鸦

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作

在 VIRGIN 制作的《黑暗之心》中，玩家所要扮演的是一名怕黑的小孩——ANDY，他和他最忠实的伙伴



——小狗 WHISKEY 快乐地生活在一起。可当某次日

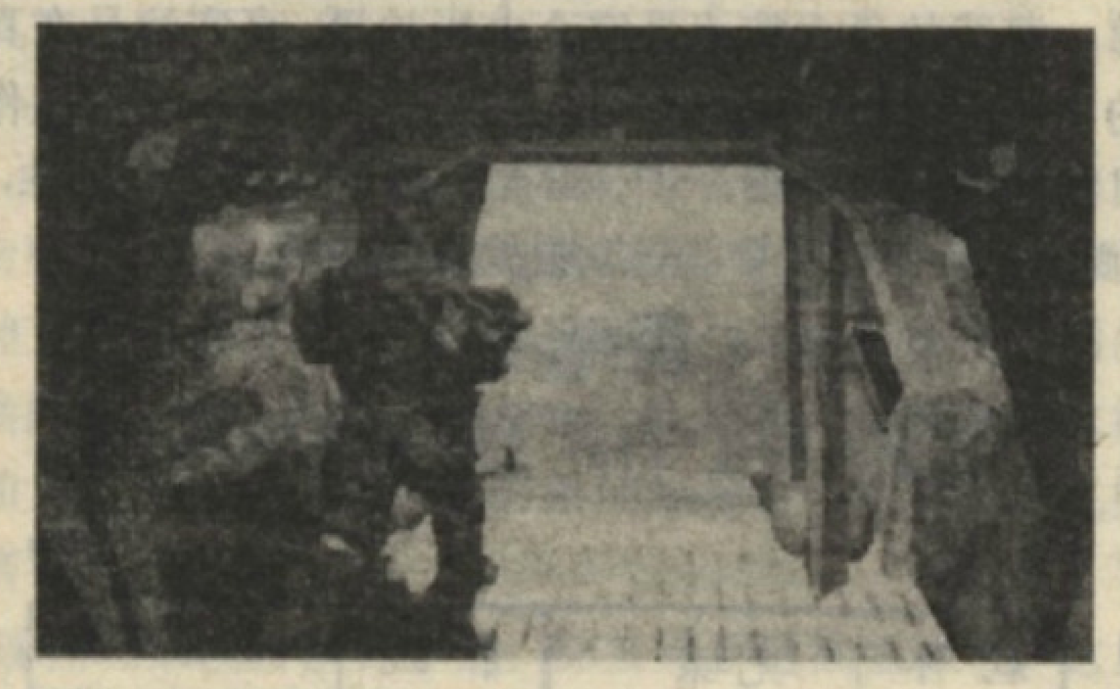
蚀后，WHISKEY 突然消失了，于是 ANDY 只好冒险闯入黑暗的核心，同他常常在枕边听到的恶魔们面对面交锋。除了救回朋友 WHISKEY，他还得克服对黑暗的恐惧。

在这个充满谜题的黑暗世界里，玩者所扮演的 ANDY 要不断地攀爬、跳跃，以穿过层层迷宫及那些超越现实的景象。《黑暗之心》的制作人 ERIC CHAHI 表示，他们并不想把这个游戏的画面弄得一看就是电脑绘制的产品，而尽量呈现出自然的背景。整个画面的制作采用 3D STUDIO 和其它比较传统的动画制作软件，光主角走路的动作就花了 1500 格的动画，这都是为了使游戏看起来更加的平顺；在配乐方面，VIRGIN 也投入了大笔资金，特意请来做过电影配器的 BRUCE BROUGHTON 为本作添色。

超新星战记
TERRA NOVA

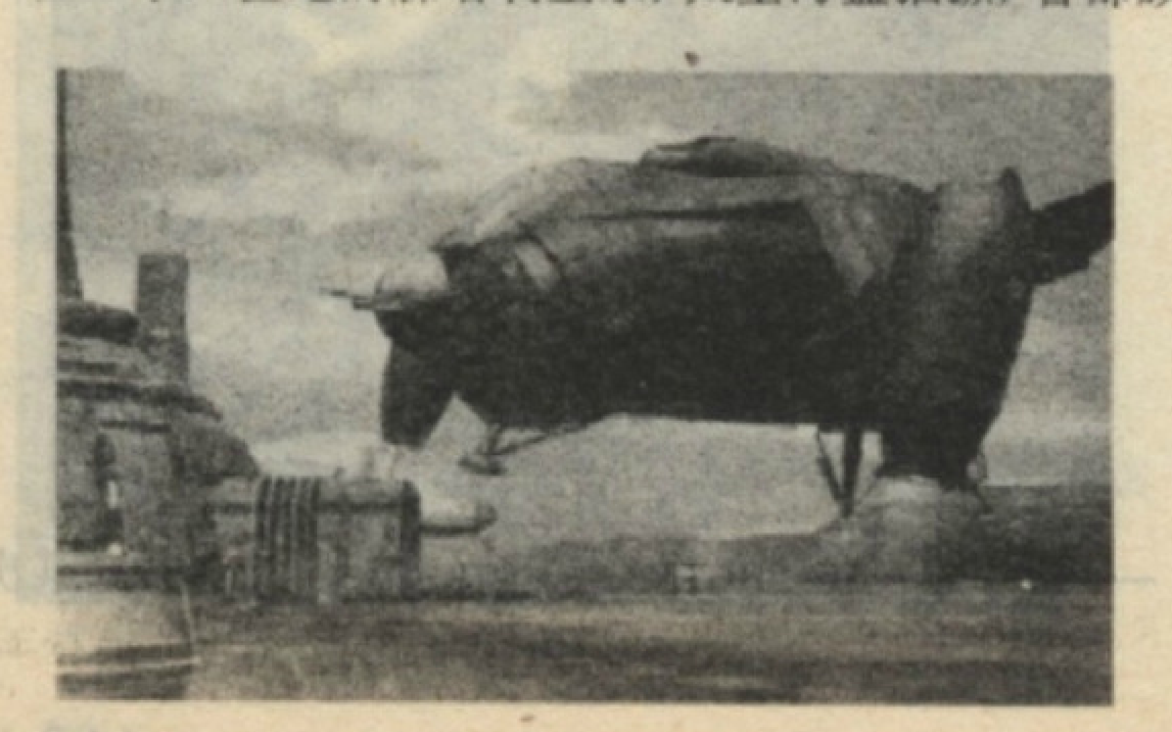
北京　风使

载 体	光碟	系 统	DOS
语 种	英文	类 型	模拟



说 LOOKING GLASS 大家也许不知，但提起 BLUE SKY 恐怕你就知道了。对！这就是为 ORIGIN 设计了《地下创世纪》系列游戏引擎的那个公司，后来又推出了《网络奇兵》(System Shock) 和《无限飞行》(Flight Unlimited)。

在二十四世纪的森塔利星系，太空海盗猖獗，各部族



与运输舰船都深受其扰。于是 12 个部族各自从自己的军队中挑选了一名战士，组成一支特殊部队，名为森塔利打击部队。玩家就扮演这支部队的指挥官，身着战斗装甲，指挥你的兄弟，在各个星球上与太空海盗周旋。游戏的任务可谓丰富多彩，可能是大举进攻某目标，或者是拦截某些重要物资，又或是侦察某秘密基地。随着游戏的进行，一个个新式武器装备也陆续出笼。

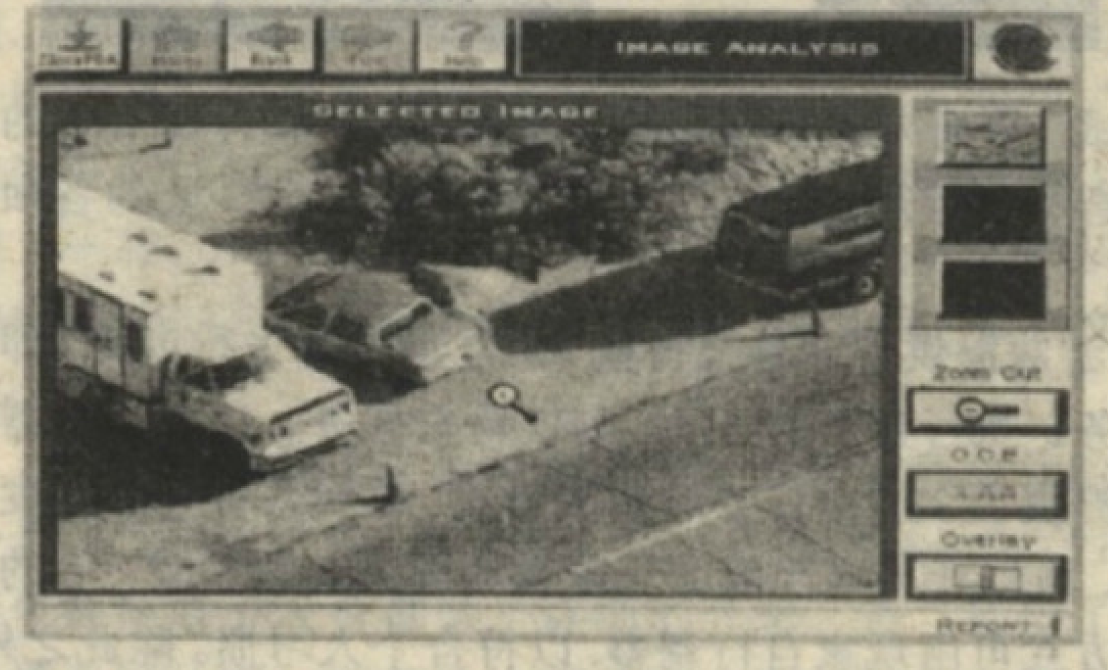
游戏的真实性非常强，玩家看到的是各个星球的大气环境、光影变化都极为惊人，天上的云彩在飘动，湖面会印出倒影……游戏控制有些复杂，键盘和鼠标都用到，初玩者要花些时间学习。

谍海争霸
SPYCRAFF

北京　风使

载 体	光碟	系 统	WIN 95
语 种	英文	类 型	冒险

间谍，我们在电影中经常能看到，他们有时偷窃情报，有时暗杀人员……你也想自己尝试一下当间谍的滋味吧。美国 ACTIVISION 公司制作了这款《谍海争霸》，为了增加真实度，特别邀请了 KGB 和 CIA 的专家参与游戏的策划与制作。



游戏大量采用电影的拍摄手法，从一开始的军事训练到侦察情报等等，都有看电影的感觉。这个游戏的最大特色是拥有众多的情报工具，用这些工具，玩家将手中的资料进行分析，取得一些蛛丝马迹，然后把所有的信息串联起来，最后就能抓到凶手。通过本游戏，你会体会到间谍并不象电影中的 007 那样出神入化、刀枪不入。

由于游戏以 WINDOWS 95 为平台，利用 WINDOWS 95 的多媒体环境，《谍海争霸》无论音乐还是画面都非常好。它有些象 SIERRA 的《警察故事》系列，追求真实，使玩家能获得更多的知识，但在娱乐性方面就差了些。

MUD 巡礼

漫谈网络游戏 MUD(四)

搜集整理/北京 迦楼罗

(二)基本情况介绍

基本职业

这个 MUD 有五种基本职业可供选择，基本上各有其魅力。但以新手而言，战士（Warrior）或蛮侠（Barbarian）是不错的选择。盗贼（Thief）、魔术师（Magician）较需要技巧；而牧师(Cleric)的难度相当。兼职可以让你同时拥有两个职业的特长，但是不兼职的人则可以在 20 级以后转职成同系列更强的职业。

基本指令

HELP 及 CHELP 是基本的指令提示，可以让你看到基本的指令表。

WHO 用来告诉你现在有哪些人在玩，每一行都是一个人。格式为：[等级 职业]姓名职称(TITLE)。你可以用 SAY、TELL、CHAT、SHOUT 等指令来和这些人交谈。

QUIT 是离开，MUD 会将进度存下来，但是钥匙类的物品会消失。

INVENTORY(I)显示你所携带的物品。

EQUIPMENT(EQ)显示您所装配的武器、防具。

SCORE(SC)显示您的详细状况，包括职业、等级、经验值、升级所需经验值、属性、体力（HP）和魔法(MANA)的现值/上限值、阵营(邪恶或善良)，目前有哪些法术正在影响你。

E、W、S、N、U、D 是移动用的指令，分别是东、西、南、北、上、下。

RECALL(/)会把你带到主城镇——矮人的神庙(The Temple of Midgaard)，无论你在哪。

LOOK(L)是看到四周的情况或物品。你也可以用 L ＜物品 or 怪物 or 人名＞ 来得到更详细的内容，当然，你要看的东西得在你这个房间才行。LOOK 有个衍生指令：EXAMINE(EXA)是用来看可装东西的容器用的。

SAY 是说，所有和你在一起并且是醒着的人都会听到你所说的话。格式为：SAY＜MESSAGE＞。

TELL 是只把这段信息传给一个特定的人，不管他人在何处。格式为：TELL＜WHOM＞＜MESSAGE＞。

CHAT 也是把你所说的话传给所有人，不过睡着的人也听得到。格式为：CHAT＜MESSAGE＞。

SHOUT 是很用力地喊，MUD 里所有醒着的人都会听到你的声音。只有 Level3 以上的人可以用。格式为：SHOUT ＜MESSAGE＞。

GET(G)是捡起地上的物品，另外一个用法是拿出容器内的物品。格式为：G ＜物品名＞或 G＜物品名＞＜容器名＞。GET ALL 能把这里能拿的东西全部拿起来。

DROP 丢弃物品，格式为：DROP ＜物品名＞。有时你会有两件甚至更多同样名字的东西，这时要如何处理呢?你可以这样做：DROP 3.SWORD。在名称前面加?.＜物品名＞以表示第?个同名物品。

SACRIFICE(SAC)是抛弃不必要的物品用的。由于用 DROP 指令丢弃的物品会一直留在原地直到被别人拿走为止，因此不少垃圾会一直留着。SACRIFICE 则可以让物品永远消失。为了感谢你热心“公益”，你可以得到一块钱。当装有物品的容器被 SAC 时，其中的物品将会跟着永远消失。

PUT 把东西放到容器内，格式：PUT ＜物品名＞＜容器名＞。

WIELD 是装备武器，格式：WIELD ＜物品名＞。

WEAR 是装备防具，格式：WEAR ＜物品名＞。

HOLD 是装备照明物品，格式：HOLD ＜物品名＞。

REMOVE(REM)把穿上的装备拿下来，格式为：REMOVE ＜物品名＞。REMOVE ALL 可以脱去全部

装备。

CONSIDER(CON) 是用来考虑一下你是否能打得过眼前的怪物。格式为 CONSIDER＜怪物名＞。

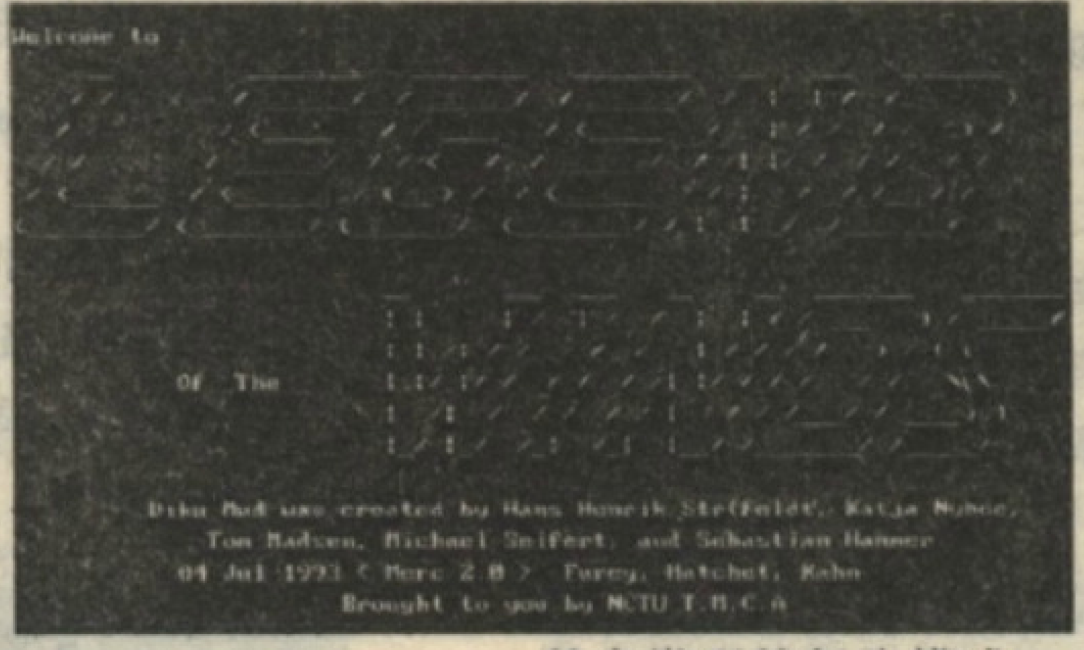
KILL(K)是攻击怪物的指令。打 K＜怪物名＞即可开始战斗，之后你会看到你来我往的攻击信息。战斗是即时性的，你可以在其中下一些指令，像法师的魔法、战士的放下武器等，直到一方死掉或逃走为止。

FLEE 是战斗中逃跑的指令，有可能会失败。成功的话会扣些经验。

WIMPY 是逃跑。你可以在 WIMPY 后面加个点数，在你的 HP 低于这个点数时自动逃跑，不过会扣一些经验。

入门指引

一开始，你会出现在 MUD SCHOOL 的大门，MUD SCHOOL 地如其名，是让新的玩家了解这个 MUD 运作方式的一个学习场所，其中包含了训练场、竞技场及一些提供基本练习用的怪物。先用 EQ 这个指令来看看身上的装备，一开始你应该已经拥有一件武器（随职业而定）、一件护甲、一张盾及一个当照明灯具用的战旗，这些都是已经装备好在身上了。



先别急着杀怪物，往北走一步，所在的房间的描述将被显示在荧屏上，这些叙述的末尾有一行：Obvious Exits: [north east south west]。这表示你现在这个房间的所有出口的方向。现在你可以往北、东、南、西四个方向离开此房间。该往哪走呢？向南的门，可以通往竞技场；东边及西边各站着一位负责训练你的技能的专家，东边的那位主管各种技能（或魔法），西边那位则可以提升你的基本属性，在这里你必须在三级以后才可以学习技能。所以先往西走，提升自己的基本属性，这样打怪物才会有比较大的胜算。

要加哪些属性呢？现在请敲下 SC 这个指令。满满的一页表达你个人状况的文字将被显示在荧屏，找一下这两行信息（注意它们不是连在一起的两行）：

You have 20/ 20 hit, 100/ 100 mana, 100/ 100 movement, 21 practices.

Str: 16 Int: 13 Wis: 13 Dex: 13 Con: 13.

第一行前面是表示 HP、MANA(MP)、MOVE POINT(移动力，移动时要消耗)。在这个 MUD 中实践力（PRACTICE）是用来换取基本属性、技能熟练度的一个点数，只有在升级时才会增加。一开始依职业你会拥有 21 或 23 点的实践力，而实践力的增加会受基本属性中的学识(WISDOM)影响，学识越高，升级时的实践力加越多。重复一下 TRAIN WIS 这个指令，到实践力用光或是升到不能升了为止。如果你还有剩余的实践力，可以试着加 CON（影响升级时所加的体力），或是加 INT（影响 MANA 增加，同时在学技能时可以少花些实践力）。在这些属性提升到最大值之前，最好别把实践力花在别的地方。加完属性后可以大胆地杀这里的怪物了。

先向东回到刚才的走道，然后按 N、W、N、N 的顺序走，你会到达一个空房间，有西边、下面两个出口。先往下走，你会看到一只 blob(怪物名)。这只 blob 不是要给你杀的，它是用来让你测试 CON 用的。键入 CONSIDER BLOB，它会说：“Do you feel lucky, punk?”这表示它比你强一些，所以往上走离它远点吧，你还惹不起它。

现在往西走，然后往下，你会看到 N、E、S、W、D 五个方向都有出口，其中除了下方的路以外，其它方向的路各通往一个有怪物的房间。这四只怪物分别拥有 MUD 中的四种基本类型的行为模式。北边的怪物是属于一种叫挑战性（Aggressive）的模式，这模式的特征是不分清红皂白地攻击它所看到的任何玩家。当你往北走，它就会主动攻击你。放心，它很烂，杀了它之后别忘了 GET ALL CORPSE 这个指令以拿起怪物身上的物品及金钱。然后下 WEAR ALL 这个指令穿上新的装备。还有你可以 SACCORPSE，可以得到一块钱；回到中间的房间再向南，那儿的怪物属于一种叫 Wimpy 的模式，这个模式的最大特征就是会逃跑；西边的怪物是属于 WimpyAggressive 模式，它既不主动攻击，也不会打到一半逃跑，但是它会攻击在它眼前睡觉的玩家；东边的怪物就没甚么了，只会乖乖地站着等你来打而已。杀了东西南北的四只怪物，你身上的装备大概也相当齐全了。

现在从中央的房间往下走，南边有个商店。在店里面用 LIST 这个指令可以看到店里卖的东西，有时东西太多，一次列不完，这时可以用 LIST＜关键字＞的方式来列出类似物品的清单。要买东西的话，用 BUY＜物品名＞的方式，在这里也可以用 1.SWORD、2.SWORD 的方式来指定第几个同名物品。卖则是用 SELL 指令，不过要注意这里的店通常只收购某一类的物品，例如武器店只买卖武器、防具店只买卖防具等等。在这个商店里对你有用的只有水壶，输入 BUY

最佳 INTERNET 游戏网址

搜集整理/北京 单传船、闻涛

网络正成为电脑游戏中最受青睐的一部份。你可以由此轻而易举地获得最新游戏的免费试玩版，能找到你最需要的秘技、攻略、图片及新闻，还可以和其他游戏迷们交流、分享信息或联线对战。

然而你面前的网络是一个极为庞大的信息资源的



海洋，虽然你可以利用一些常用工具象探险家一样在里面发掘有价值的东西，但你一定还希望有个经验丰富的向导为你指引，免去你浪费宝贵时间和大量金钱的烦恼。

这就是这本文的目的，我们从成百上千个网址中选出我们认为最好的 25 个，帮你省却寻找的麻烦，使象你一样热衷于电脑游戏的家伙们更有干劲。

下面我们逐一简介 25 个网址。其中包括 10 个发烧网址与联机杂志、5 个特定游戏网址、6 个公司网址、4 个超级网址，另外附赠 11 个经典游戏网址，满意了吗？

一、发烧网址与联机杂志
(Enthusiast Sites & Online Mags)

1.Digital Nostalgia(DN)

www.umich.edu/～wdbspin/games/

无论时下的游戏做得如何花样翻新，也绝不会使你忘记过去那些简单却有巨大魅力的经典游戏。DN 就是怀旧派玩家们的天地，有 82 个可下载的共享游戏。分成几个不同的部分，许多都是诸如《防卫者》、《比武》、《大金刚》之类经典游戏的翻版。另外还有一些古董级的 PC 游戏，还记得你第一次玩这些游戏时的情景吗？

2.Douwe's Game Cheating Page

wwwedu.cs.utwente.nl/%7Eachterka/

振作起来！秘技的热衷者们。Douwe 可是天生的游戏破解专家。如果你不愿按游戏的既定规则行事，这里就应是你最常光顾的地方。网主自己有一部《Douwe 联机秘技大全》，其中包括秘技、解决办法、提示和通关技巧，共涉及 150 多个游戏。在秘技页(Cheating Page)还

WATER 买下水壶，以后你要是渴的话，输入 DRINK WATER 即可止渴。另外，水壶中的水在喝几 次后会被喝光，不过在主城镇 MIDGAARD 有个喷泉，在那儿用 FILL WATER 这指令即可将水壶灌满。

在商店北边的房间有两个出口：南方及上方，不过东方有道未被显现出来的关着的门。向东边走看看，看到那个"The door is closed"的信息没有？对了！通常发现一个门的最快方法就是撞撞看。现在用 OPEN EAST 这个指令来打开东边的门，再用 LOOK 来看就会发现多了东边的出口！此时向东走，这个房间有个向北的出口，不过东边还有个门，试着再用 OPEN EAST 去开开看。 咦？锁上了！？这时你得找到对应的钥匙才行，这个门的钥匙就在北边那只怪物身上、打死它即可取得钥匙。 此时用 UNLOCK EAST 的指令开启门锁，不过你得再把门打开才能过去。

通过上锁的门后，MUD SCHOOL 的课程大致上将告一段落。在南边的房间里有只 MENTOR，它的身上有份毕业证书。如果您能杀掉它(大概要 LEVEL 2 至 LEVEL 4) 就可以得到。这个毕业证书可以握在手上，此时可以加一点 WIS、一点 CON，这应该是你可以看到的第一个加基本属性的物品，以后你将会见到各式各样有趣的物品。现在往北走到底，用 OPEN NORTH 打开一道门会到竞技场，你可以在里面增加经验。

再来可以用 RECALL(/)去 MIDGAARD 看看，这里是所有玩家的集合处。神庙的北方有个祭坛，那里有个主教会免费医治玩家；神庙的上方即为 MUD SCHOOL 的入口。由神庙往南走，可以看到喷泉，再往南则是 MARKET SQUARE。由此往东、西南可以通往广大而未知的世界。

提供几个可用的秘技图书馆，每月游戏新闻，还有几个关于秘技与游戏对策的网址链接点。

3.The Game Pen

www.gamepen.com

号称“玩家联机会”的 Game Pen 是一个友好且实在的地方，这里并没有太多的视频资料，而是充满了新闻、游戏评论、下载游戏和许多秘技。现在它已和 The Gamer's Ledge(一个以丰富的下载游戏著称的网址)及 Gamewire(一个以游戏回顾和访谈为主的地方)合并。若想得到游戏界的最新情况，Game Pen 显然是个相当不错的地方。

4.Ganna Games Review(GGR)

gamma.asucb.org:443

GGR 是一个专门评论游戏的地方，你可在一个窗口看到一篇评论，而在另一个窗口看到相关的图片。通过拉动，你可让图片窗口不断向下滚动，就能看到更多你想看的画面，其实不说你也会，对吗?

5.Happy Napalm Software Home Page (HNSHP)

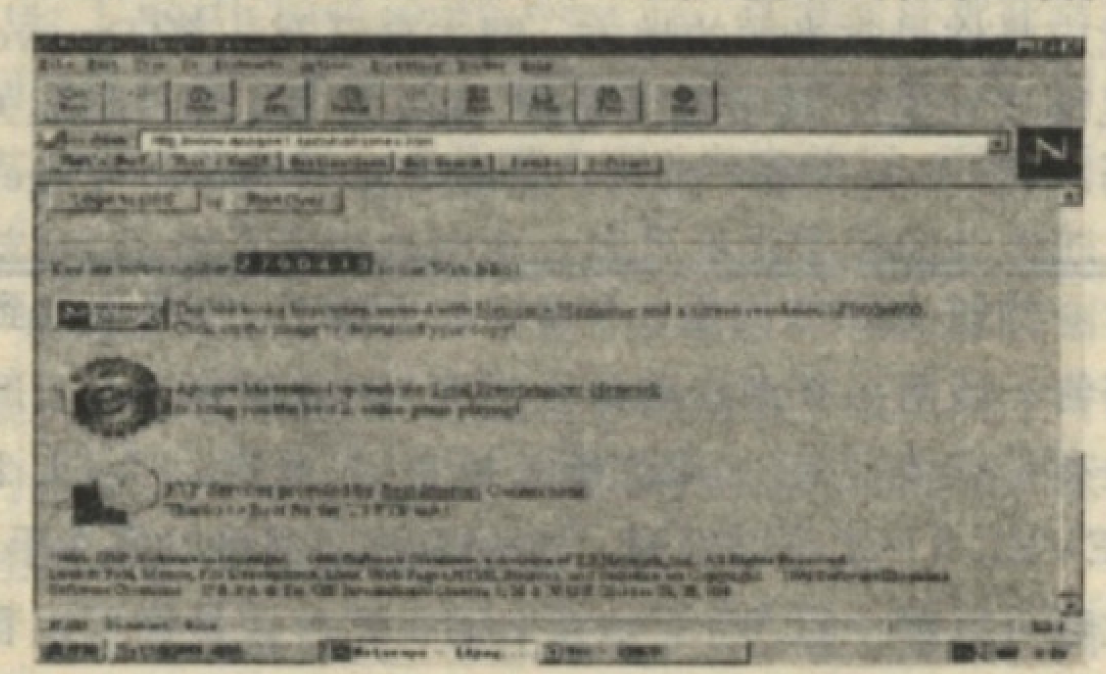
www.geopages.com/Silicom Valley/2145

HNSHP，一个纯粹地让你全身心快乐的地方。在 HNSHP 上的人已经创造了毁灭战士块 (Doom Gore)，它是一个把血腥的死亡加到游戏上的工具，他们还为《毁灭战士》、《毁灭公爵》、《雷神之锤》等 Domm 类游戏制作了新的几种难度水平。还等什么，下载吧!

6.Hyper @ctive

Hyperactive.com/

想来一次开心的大笑吗? 来吧! 欣赏一下这份搞笑派的联机杂志。在这里你下载的所有游戏演示都带有极为幽默的评论。另外还有新闻、网络链接和特别区域，玩



家可以在这里阅读或下载他们感兴趣的秘技和技巧。

7.Internet PC Games Charts(IPGC)

www.xs4all.nl/~jojo/pcgames.html

在这儿你可以看到两周一次的游戏投票评比结果。首先是商业排行 100 名，列出了世界各地的最佳零售软件及注册软件；另一个就是下载游戏排行 40 名，包括演示软件、共享软件和赠送软件。多数前 100 名的游戏软件都包含秘技网链接点、编辑器或其它相关文件；而在下载游戏榜中的每一个游戏都带有网址说明以便你随时找到它。IPGC 还公布了 1995 年度前 100 名游戏排行的图表，它可以帮你了解哪些游戏是你最感兴趣的。

8.King Link Games(KLG)

www.whiterock.com/kinglink

KingLink 有无数好游戏的链接网址，它包括商业网链接、娱乐网链接和棋类网链接，还有一个面向 PC 用户，包含 70 多个便利工具软件的区域，其中每一项都



有一个通俗的解释；另一项为你提供的方便的是网络搜寻区，允许你用几十个不同搜寻器中的任何一个去寻找你最喜欢的游戏网址。

9.Queue's Adventures(QA)

www.thequeue.com

QA 的特点就是提供数量可观的试玩版游戏、游戏评论、游戏预告和网址链接点，另加许多秘技和新闻，这些都是其它网址上少见的。尽管在操作方面稍嫌不便，而且还要在一个较小的页面上阅读，但它的价值仍然不容忽视。

10.Tht 3D Gaming Scence (3DGS)

www.pol.umu.se/html/ac/spel.htm

3DGS 是你追寻世界上正在澎涨中的第一人 3D 动作游戏的主要途径。每个游戏都有一篇简洁的介绍和系统配置要求，绝大多数游戏都有示范画面和相关网址的链接。另外还有独立的页面，可以看到许多即将发行的 3D 动作游戏的画面。盯紧你的屏幕吧! 暴力和血腥正在蔓延，去做个勇士吧!

二、特定游戏网址

(Game-Specific Sites)

沉醉于《命令与征服》吗? 想知道《天旋地转Ⅱ》或《银河飞将Ⅳ》的详情吗? 没问题，有数百个，甚至数千个网址更热衷于单个游戏或某一系列。这些游戏通常都是经典大作。

1.DAH——Duke Nukew 3D Pages

www.thend.com/dah/duke 3d/index.html

我肯定很快就会有大量《毁灭公爵》的网址涌现，但 Demain Holmberg 是第一批中的一个，也是最好的一个。这个设计很棒的网址收集了许多诸如精彩画面、地图等有关《毁灭公爵》的东西。还有一个按地区代码分组的庞大的玩家名单，帮你在刺激的 DUKE 网络对战中找到合适的搭挡或对手。在这儿，你或许会发现你的知

己，并得到关于3D拟真游戏的新动向。

2.Hatchlings: The beginner's guide to / ICI's Warbirds

www.access,digex.net/～holland/

这是去WarBirds飞行学校的地方。Hatchlings为玩家玩这个复杂的多人飞行模拟游戏准备了清楚、易懂并玩有精彩画面的课程，课程从游戏介绍开始，之后是真正的训练，包括从起飞到着陆等许多实际的飞行问题。补充材料包含一个游戏词汇表和一份Warbird的纪念名单，以及《空中骑士》(Air Wassion)等其它飞行游戏的网址。总之，这是一个关于传奇的飞行模拟游戏的完整介绍。

3.The MechWarrior 2 High-Dctane Info Page

www1.darku.edu/ ～ rmohns/ mw2/ index2.html/

对于铁杆的《机甲战士》迷来说，这无疑完美的一页。它使用起来十分简便，随时扩充的内容都是有关这个游戏未来版本的新消息，包括即将发行的《机甲战士2》扩充版。还教你如何脱离CD玩这个游戏，以及许多游戏的提示和秘技。另有一个《问与答》的网址解释一些通常的游戏问题。据称此Page被仿问的次数已超过15.5万！当你看到这个Page时，你就知道为什么了。

4.Mr.Doom

mouse.erie.net/ ～ mr-doom/index.html

《毁灭战士》(Doom)不是一个最新的游戏，但由于象Mr.Domm之流的煽风点火，再加上疯狂的Doom迷们，Doom现象可以成为一个恒久的现象。Tom Sannar大视野网址上的每件事几乎都与经典动作游戏系列有关，包括Doom系列的WAD档、实用程序、资料信息、网络玩家的名单、巨大的链接区域和一个新手页来回答新Doom迷们的问题。

5、Totally Descent Ⅱ

www.havanet.com/grimshaw/descent 2.htm

这里有一个关于《天旋地转Ⅱ》的交互式战略指南，一个可下载的演示版，还有秘技和超过80个以上的附加关。Totally是喜爱《天旋地转》系列玩家们的最佳选择。它辉煌的设计使其3D画面尤为突出，此外你甚至可以在检索链接点或下载软件的同时听到游戏中丰富的音响。

三、公司网址
(Company Sites)

每一个电脑游戏制作商、发行商、零售商都有自己的网址。然而大多数都是为那些二等产品的站不住脚的解说。而最好的公司网址所作的传宣更侧重于介绍尽可能多的产品，并通过简单的实例给你真实的感受，而非不着边际的胡侃。

1.Activision

www.activion.com

来看看activsion.com吧，它能满足你的要求！其基本的内容有：本公司历史、客户支持、游戏名单等，都是按标准化制作的，整体结构比许多其他商业网址都要好。网上Activision与其他网址的真正的不同就是其公司最新游戏的交互式宣传推广。例如有名的《谍海争霸》，你可以听到这个游戏中虚拟的情况简报及各种物品的介绍，同时你还可以加入智能网。在Zork区，你可以在解迷方面一试身手，体验一下真正的优秀冒险游戏。很酷的，试试吧！

2.Burn:Cycle/Philips Media

www.burncycle.com

不论你是否喜欢Burn: Cycle，你都会看到Philips和网络开发商是如何把火爆的Burn: Cycle搬到网上去的。burncylce.com让你有真实的游戏感受。你可以选择九关中的任意一关去试试身手，当然还有精美的动画和多种不同的结局。如果还嫌不够劲的话，这里还为你准备了一部影片，下载这部Quich Time格式的电影，你将获得进一步的产品信息，并进入"地下伦敦"去见见游戏的创作者。哇！

3.id Software

www.idsofware.com

象Happy Nopalm一样，这是一种罪孽中快乐。网址上关于游戏的信息是很好的，但不是最棒的。这里的描述和画面都是关于Doom系列、《毁灭法师》、《雷神之锤》和其他此类游戏的，还有死亡对战的制作器、技术支持的链接网点、公司新闻等，免不了血腥、暴力、燃烧的脑壳和惊恐的面目——一切都在刺激你的神经，这就是id。

4.Looking Glass Technologies

www.lglass.com

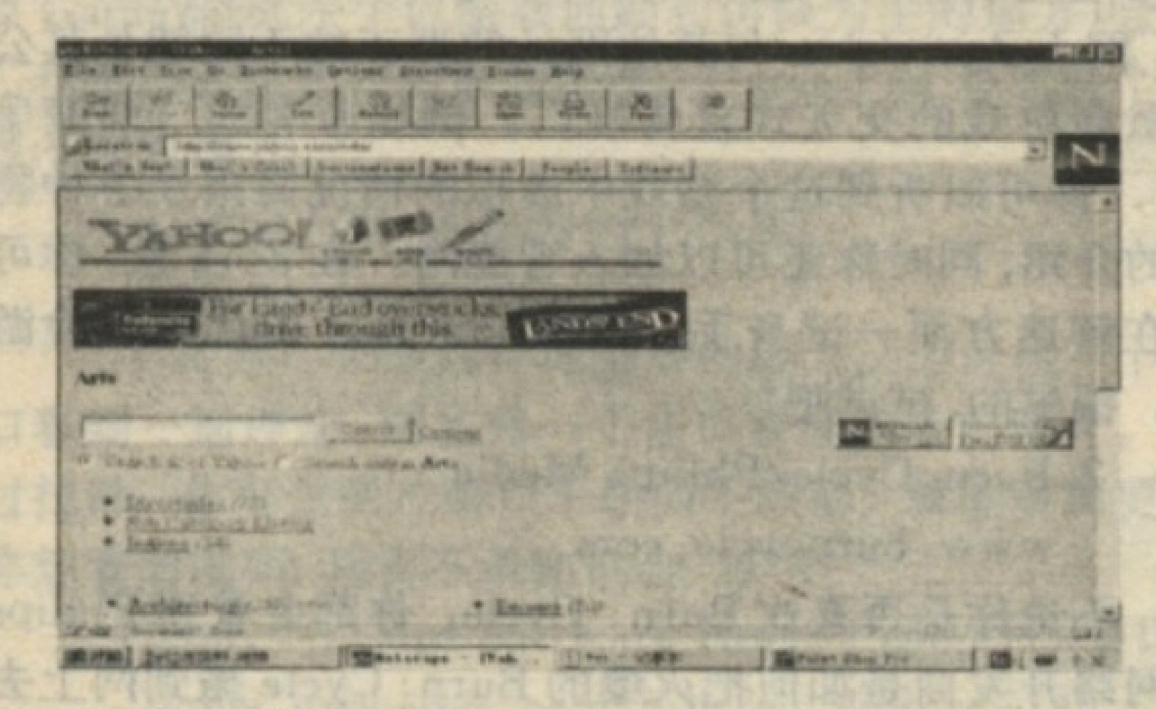
警告：如果你不喜欢高度紧张的战斗模拟游戏，那就停步吧！因为你一旦看到这个网址上的东西，你会立即就想跑到商店去把《超新星战记》捉住。Looking Glass在展示其新游戏方面很有两把刷子。洋洋70多页的图像和说明，你可以下载两个演示版和一段《超新星战记》的开场电影，最后以《无限飞行》精彩的游戏画面和动听的音效结束。《无限飞行》是该公司拿手的飞行模拟游戏。

5.LucasArts

www.Lucasarts.com

我们光临这个地址的原因是：我们极喜欢《极速天

龙》，我们更钟情《死星战将》，并且我们正热切等待“X战机”对“钛战机”的挑战，那么是什么使“卢卡斯艺术”的主页如此棒？它的组织结构使你极易操作，我们可称之为“傻瓜网”。它使你毫无障碍的去探寻“卢卡斯艺术”为你提供的进一步服务以及联机新闻杂志、公司仓库（一个包含100多个不同游戏和游戏产品的目录）、出版社、试玩版游戏、精彩游戏画面、一个招募中心和一个技术支持部，提供数十个关于运行不同电脑游戏时碰到困



难的解决办法。

6.Xatrix

www.xatix.com

这是一个典型的技术性网址.www.xatrix有着惊人的预见力。但它真正与众不同的是其链接《生化悍将》和《生化悍将2》的绝妙想法——通过阅读一份有预见性的报纸，搜索未来并用E-MAIL传送查克（游戏之主角），你会发现他所在的地方就是《生化悍将2》的开始。从这个意义上讲，本网址已成为整个游戏历程的一部分。此外你还可以看到独家的游戏背景材料，还能下载游戏试玩版、电影，以及全部的游戏的文件资料。

四、超级网址
(Power Sites)

当你在其他地方都找不到你想要的东西时，你或许想了解一下我们所称的”超级网址”——那些内容极其广泛的网址。

1.Games Domain

www.gamesdomain.com

看起来好象你要找的每个游戏页都与Games Domain有联系，在你看完之后，你就知道这是为什么了。Games Domain的设计思想就是要成为互联网上所有与游戏有关的东西的中央参考点，因此Domain几乎无所不包。由于图像数量少，你可以顺利快捷地进入许多概要检索部分，包括游戏信息、游戏程序、直接下载、竞争与促销和Game Domain回顾——好东西真多，只要你有时间，当然还要有money！

2.Happy Puppy

www.happypuppy.com

不管它是不是互联网上最好的游戏网址，Happy Puppy确实有许多很有价值的东西，即使傻瓜也能在这里轻易地找到他所想要的。它出色的地方尤其表现在精彩的图形和动画方面，你可以在新PC演示版和共享软件区域下载最新游戏，查看游戏秘技的清单。如果你喜欢飞行模拟类游戏，去看看飞行模拟论坛，那里有很多很多你最感兴趣的话题。

3.Jumbo!

www.jumbo.com

你会说“庞大”吗？Jumbo(庞大)！它收集了49，446个共享软件和自由软件程序，尽管多数软件不是游戏，但你还是可以找到许多角色扮演、策略、体育、战争等各类游戏。

4.Shareware.com

www.shareware.com

惊奇——19万个软件的集合！shareware.com制造了真正的“巨大”！使用这个网上图书馆的检索工具，你可以寻找、流览和下载各类自由软件、共享软件，演示软件、修正软件、升级软件等等。据统计，在shareware.com中有10%-20%的文件与游戏有关，如果你对共享游戏感兴趣，这是个好地方！

五、十一个经典游戏网址

(1)Civiliation

www.sn.no/%7Egislehe/civ.htm

(2)Command & Conquer

www.mclv.net/k2/index.html

(3)Descent

www.tc.umn.edu/nlhome/g129/oltxx006/d2.html

(4)Doom series

doomgate.cs.buffalo.edu/

(5)Duke Nukem 3D

www.3drealms.com

(6)Marathon 2

www.amug.org/~marathon/slurpee/marathon2/index.html

(7)NBA Live’96

www-users.informatik.rwth aachen.de/%7Etimt/nba96.html

(8)Police Quest-SWAT

www.footnet.com/swat/

(9)Quake

www.nuqneH.org/aftershock/

(10)Warcraft

wellington.org/~quinn/war2.html

(11)Wing Commander

acm.vt.edu/~bryant/under ground/index.html



编者按：向未知的领域进军，探索更神奇的世界，是人类的理想，也是促进人类发展的主要动力。《大航海时代Ⅱ》自去年9月上榜以来，居然从未下过前5名。各位玩友寄来的关于这款游戏的攻略、秘技、畅谈的信件达数百封之多，小小杂志社容不下各位"船长"、"海盗"。这次刊出一组文章，想来已够详尽。大海虽然美丽、神奇，但船总有靠岸的时候，大航海的时代也该结束了……

航海指南——《大航海时代Ⅱ》攻略补充

北京　法雷尔

《大航海时代Ⅱ》是光荣公司1994年的力作，其画面精美、音乐动听、资料库完备，娱乐性和知识性都很强。本刊二月份曾刊登了北京钟君的一篇全攻略，将六位主人公都详细论述了一番，但《大航海时代Ⅱ》除了这些引人入胜的故事情节外，还有很多细节是属于知识和经验的东西。

(一)航海常识

在大海中航行，都需要了解哪些呢？首先应带齐淡水和食物，从道理上讲两者同样数量是最合适的，其实不然，食物可多带些，水则可以随时随地靠岸寻找，在尼罗河、黄河等大河流里更容易找到淡水。如果你只在欧洲"做买卖"，那里风和日丽、港口众多，因此无须劳神，不过海盗也多。一旦你想去非洲"观光旅游"或回中国"探亲"，就必须带好航海用品了，因为大海象个18岁的少女，喜怒无常。航海用品中最有价值的是"圣香油"。大海中的暴风雨是最可怕的，一场暴风雨下来你的舰队能损失大半。在暴风雨来临之前天空会变暗，如果你有知觉能力强的助手，他也会告诉你，这时使用"圣香油"就可避免这一切了。"望远镜"也是航海的必



备道具，它不但能在较远距离上发现新的港口和村落，还可让船上了望的水手大幅减少，使更多的水手划船，增加航行速度。在十六世纪的航海中，老鼠猖獗，"猫"也就成为远航中的一员，没有它，老鼠会使船的耐久度下降。其它，象六分仪、强血剂等物品，想来大家也晓的，就不讲了。

(二)地理常识

玩《大航海时代Ⅱ》，很重要的一点就是要对世界地图有一定的了解，如果你连巴士拉在什么位置都不知道，那阿兰就无法找到他失散多年的妹妹，游戏也就无法进行下去。笔者一玩友在刚开始的时候，一手握着鼠标，一手拿着世界地图，玩的非常辛苦。可不出一个星期，就见其右手的地图换成了咖啡，问他为何如此潇洒，他悠然曰："世界地图已在我心中。"此君还强烈建议将《大航海时代Ⅱ》列为中、小学地理课程的辅助教材，以增加学生的感性认识。

钟君的攻略遗漏了五个港口

地区	港口名	位置	物产	密宝
伊比利亚	马德拉韦	N33W17	砂糖、黄金	无
北欧	汉堡(学炮术)	N54E10	染料	无
	卢卑克	N56E10	白银	蛇形剑
	格但斯克	N56E18	无	免税证
	卑尔根	N64E4	无	无

遗漏的补给港：欧胡 N19E156　巴伊阿 N72W120

棉兰老 N8E126　法维尔 N62W39

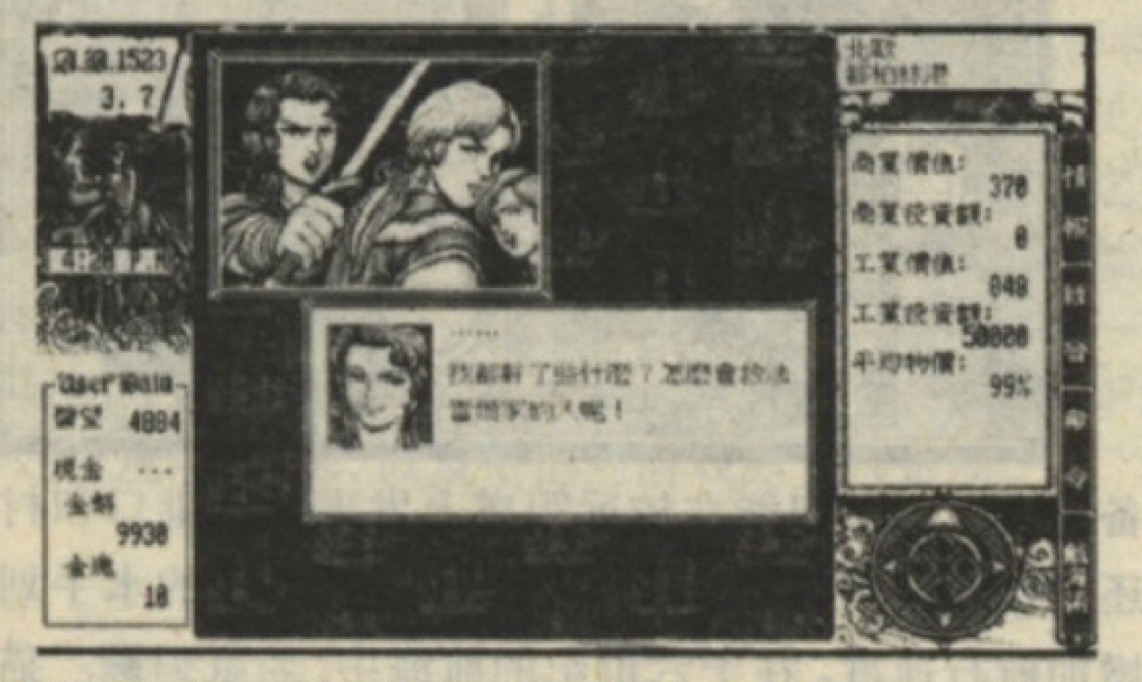
赫奴克 N60W19　惠灵顿 S36E170

苏瓦 S14E176　来巴求 S10E125

游戏中的村落有近百个，发现物的性质有遗迹、珍兽、财宝、自然、植物、怪物、土人共七种，重要度和宝物一样分为 A、B、C、D、* 五个级别。在村落中探宝，一般要先宴请村民，增加友好度，他们会帮助寻找，当然如果你的魅力高就能很快找到宝物。由于六位主人公的身世不同，每个人能发现的宝物是不同的，所以也就不一一列举了。

(三)舰船知识

要航海，自然离不开船。十六世纪，正是造船技术突



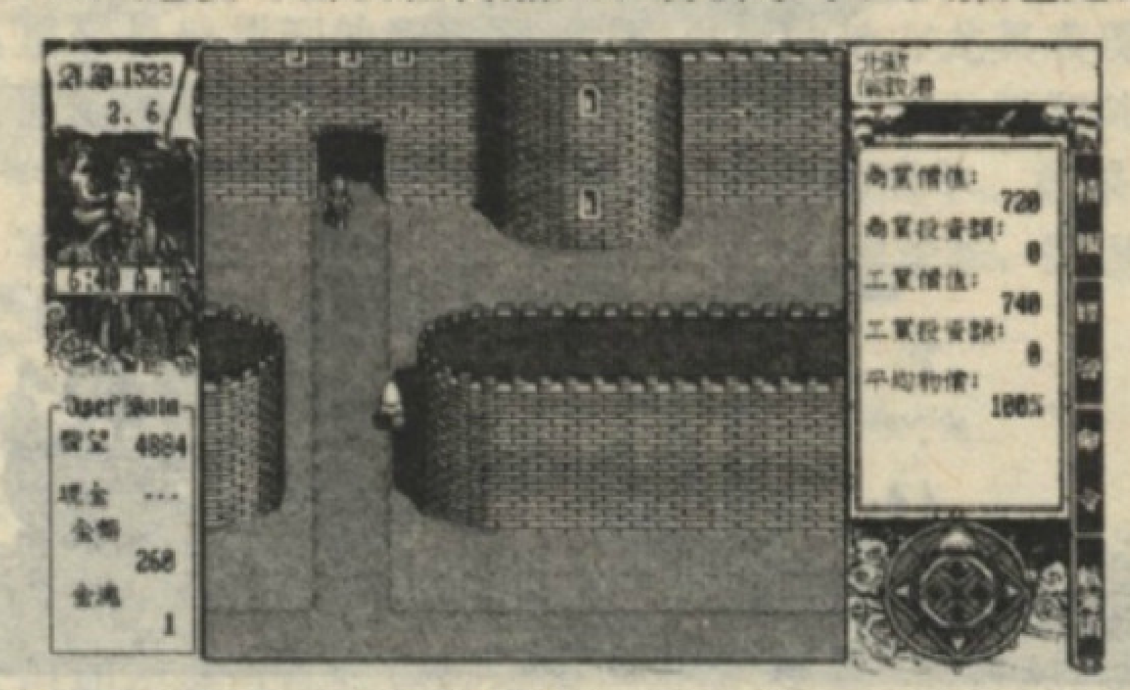
飞猛进的时代，在《大航海时代Ⅱ》中从只能在沿海航行的 50 吨级轻木帆船到可搞远洋运输的 1200 吨级大型轮船共 25 种。先进的舰船只有那些发达的港口才能制造，这也反映了当时的技术情况。

现在，我向大家介绍几款有特点的船：

经商最佳用船——大型轮船。最大载重量 1200 吨，水手 45－500 人，耐久度 100，转向力 50，推进力 65。这是游戏中最大的船，可载的货物最多，但航速慢，操纵也不灵活。当汉堡、安特卫普的工业值达到 1000 时，便可制造。

冒险最佳用船——混合式快船。最大载重量 450 吨，水手 30－250 人，耐久度 66，转向力 95，推进力 100。这种船的操纵性是最好的，即使在逆风、逆流的情况下，也能达到很高的航速。欧洲的许多城市工业值达到 1000 后都可制造。

战斗最佳用船——大型轮船。最大武器数 150、水手最多 500 人，前两项数据是海战最重要的。若用炮击，三、四炮便可击沉任何船只；若拼水手，人数也是最多



的。由此可见，它是《大航海时代Ⅱ》中的巨无霸。

还有铁甲船，最大载重量 1100 吨，最大武器数 100，日本的界和长崎在工业值达到 1000 后可制造。当爱尔兰的都柏林工业值达到 1000 后，可制造一种三桅大型帆船，其最大载重量 1000 吨，最大武器数 120。

船大未必就好，小船的优点是价格便宜，水手耗费的物资也少，笔者就经常一叶小舟畅游全球（好像不可能），这是何等潇洒。

(四)兵器知识

《大航海时代Ⅱ》之所以受广大玩家欢迎，很重要的一点就是角色扮演部分做得丰富多彩。只拿武器和盔甲这两个来说，就不比角色扮演游戏差。它们按级别分为 A、B、C、D、* 五个级别，图像非常美丽，而且每一个都有自己出处和传说，并不是凭空捏造的。钟兄的攻略遗漏了两个很重要的 * 级武器：印度科泽科德的魔刀、东非延巴克图的圣骑士剑。

找寻 * 级宝物是一个很有趣的探险活动，就拿笔者来说，为了得到那把“圣骑士剑”可谓历经千辛万苦，比西天取经还难。我本以为“圣骑士剑”在欧洲（圣骑士嘛），谁知竟在东非的一个小港。深夜，我在延巴克图苦苦寻觅，各处都是一片漆黑。经过一座桥之后，一直向右，终于发现了那个物品商店(当时已 2:40)。尽管屋内无声无息，我也毫不犹豫地闯了进去，里面是一片辉煌，真有“柳暗花明又一村”的感觉，可是那把“圣骑士剑”竟然价值 38 万金币，而我身上仅有 30 万……

这些武器和盔甲是用来在海战中与敌舰长单挑的，如果你都是 * 级装备，进攻时要选“力劈”，防守时要选“力敌”，只有这样才能充分发挥它们的作用。

各种宝剑、宝甲有十余种，他们之间如何搭配其实有很大学问：

攻击性第一：村正妖刀和圣骑士甲

防御性第一：圣骑士剑和艾罗尔宝甲

综合性第一：圣骑士和圣骑士甲剑

特别感谢：北京　潘卓

世界见闻——

《大航海时代Ⅱ》趣闻漫谈

北京　洛佩斯

在《大航海时代Ⅱ》里，六位主人公各自有自己身世和任务，为了理想向未知领域前进，大航海时代也是个大冒险与大发现的时代。在这里，笔者总结了一些千奇百怪的事情，与《大航海时代Ⅱ》的支持者交流交流。

阿兰在游戏一开始时，和旅馆的大婶聊天，大婶要送他500元钱，如果拒绝的话，就能得到一只猫，最少也能卖1400元，即使不卖掉，留在船上也可防鼠。

英国奥托·斯宾诺拉在和西班牙无敌舰队司令约定战斗时，如果先拒绝的话，回到伦敦，被国王臭骂一顿，伦敦的市民会管你叫"战败狗"。这口气怎么能咽得下去，去赛维尔找艾泽格，当打败他后，又会被为"西方不败大侠·斯宾诺拉"。

一些玩友反映，自己已经航行了所有水域，但陆地上有一些地方是无法到达的（被黑色遮盖），如何才能获得"全球航海图"呢？事实很简单，只要你去地图工房做



报告，主人会告诉你终于完成了世界地图。出门一看，怎么样？地图变化大不大？

当奥斯曼大帝将阿兰50个金块后，不必去美洲，只要在西非的同盟港（只要是离伊斯坦堡稍远一点的同盟港）就可听到码头工人哭诉。这时直接去接妹妹，而不必回伊斯坦堡，待旅馆大婶提醒后再去。

在酒馆中招募船长时，要和航海者多交谈，不要急着雇佣。先请客喝酒，一定要多灌几杯，一直等到那人说："我以前对我的某某也很自信。"这时再雇佣他，便十拿九稳了（等级太低也会被拒绝的）。



笔者在使用约翰·法雷尔将皇太子多明戈送回里斯本之前，就已经装备一把蛇形剑（A级）。到家以后，父亲法雷尔公爵问我是否继续航海，我回答是，他又送我一把蛇形剑。出门一看，两把蛇形剑都变成*级武器，若去掉其中一把，另一把也自动解除了；装备一把，另一把也自动装备上了。

在海上航行经常遇到一些突发事件：

(A) 暴风雨：在西非和加勒比海会经常遇到，使船只的耐久度下降。使用"圣香油"便可避免，这需要较强的知觉能力。

(B) 塞壬：在多瑙河的入口，因为传来迷人的歌声，一些被诱惑的水手纷纷跳船。

(C) 幽灵船：莫明奇妙地从远方驶来一条破船……一个人没有，驶去后，船上依稀传来幽伤的歌声。在东部非洲能遇到。

(D) 火鸟：在阿拉伯半岛和非洲的延巴克图附近有火鸟出现，将船帆烧掉，修理后便能恢复。

(E) 鲟鱼：在南非能遇到，水手纷纷将叉子扔向它，它只好惊慌而逃。

(F) 龙卷风：在泰国湾会发生，损失全部船只。

(G) 神迹：在西非附近，船的桅杆映出青白色的光，"神在保佑我们"水手们因此大受鼓舞。

特别感谢：北京 刘霖　湖南 黎华　云南 李开疑

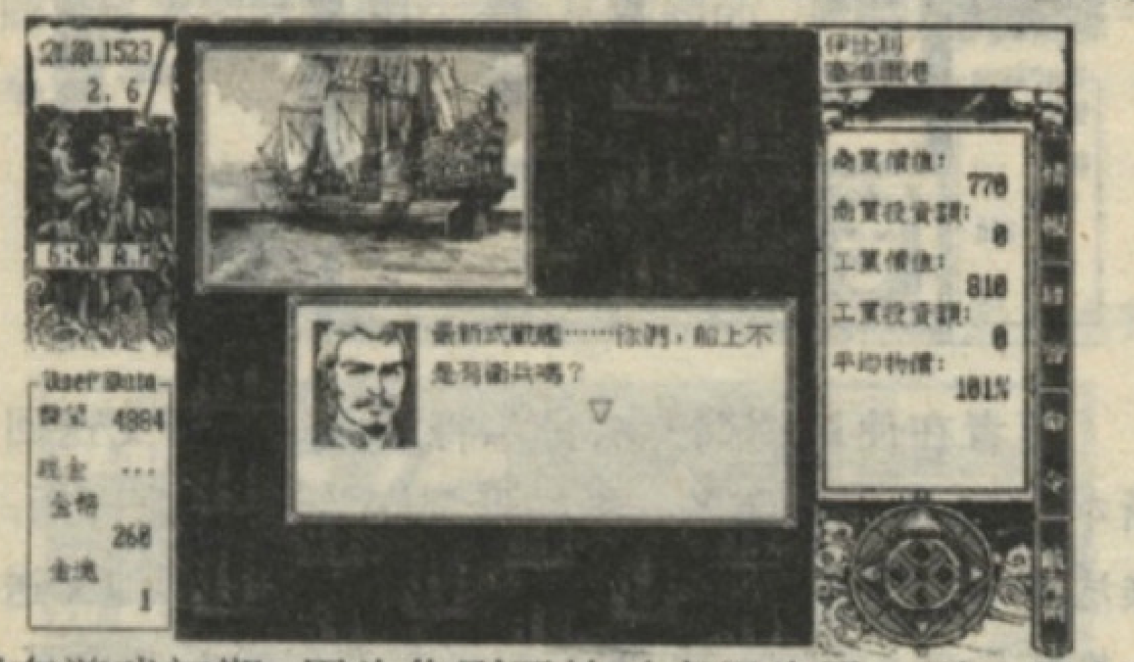
富甲天下——《大航海时代Ⅱ》

快速致富法

北京 阿兰

在《大航海时代Ⅱ》中，钱是一切航海活动的基础，但无论你选择六位主人公中的那一位，刚开始的资金都很有限，怎么办？修改！是的，修改的确能解决这个问题，不过也使游戏失去了挑战性，天下为我最富，"花天酒地"不说，碰上海盗我也"慷慨解囊"，就是说它失去了一种通过自己慢慢奋斗而起家的成就感。

快速致富有两种方法：无赖法和经商法。无赖法多



用在游戏初期，因为你刚开始时声望为零。到一些大港口的事务所找寻"商品购入"的工作，把活儿揽下来后，到指定的那个港口的市场去。市场的老板会告诉你要买的商品，并给上万金币的订金。不管他，先拿到钱再说，接着去银行把所有的钱都存入银行，再回到市场对老板说你不干了。哈哈！一次一万块，多干几次你不就有钱了。还有一法，不过有些麻烦，到事务所找到"借款催还"的工作，然后去威尼斯总行问一问是谁欠了款，现在去酒馆"饮酒叙话"，多到几个繁华的港口跑跑，一定会有人告诉你那个人在什么地方。赶快去找他要钱，得到后也要全部存入银行（千万别存在威尼斯总行），最后再去威尼斯总行交差。嘿嘿，骗到五万块！以上方法，都是会减少声望值的，刚开始时声望为零自然无妨，以后你成为什么伯爵、公爵的就不要干了。

经商法是指你有一定的资金后，找到所谓的"黄金之路"，在两个港口之间倒卖货物。一条是从伊斯坦布尔购入绒毯，然后到下方的雅典倾销，再从雅典购入美术品回伊斯坦布尔卖掉。由于两地相距不到一日路程，且比较安全（海盗较少），经营不到一月，便可成为千万富翁。还有一条大概很多玩友都没有发现，就是在里斯本和马德拉韦之间。马德拉韦这个港口在里斯本的西南方，即向左下行驶一天就会发现它。从马德里购入橄榄油拉到马德拉韦，再买进砂糖回到里斯本。有了一定的资金后，在马德拉韦的商店一次投资五万，到下个月就会产出黄金。好了，现在去里斯本大量购入橄榄油，一次一百到二百，装满你所有的船只，这时里斯本的物价会直线上升，最高可达到150%，把橄榄油拉到马德拉韦去卖，使它的物价大降，最低可到50%，最后购入黄金回里斯本卖，可获得最大的利益。这样过不了多久，你就会暴富，到那时连国王对你都另眼相看。还有一些"黄金之路"，如开罗（美术品）和麦加（麝香）之间、长琦（白银）和界（丝织品）之间，好好利用"通货膨胀"的原理也能赚大钱。

在市场中买货物时，如有免税证可便宜20%。各国的免税证可到以下港口购买，的黎波里（奥斯曼）、锡腊库扎（意大利）、特纳（西班牙）、萨罗尼亚（葡萄牙）、安特卫普（荷兰）、卑尔根（英国），这六种免税证都是"密宝"，必须在半夜2:00－3:00进入商店才可购得。利用爵位也能砍价，爵位越高杀价越狠，公爵能杀到40%左右。一个好的会计也会帮你砍价，如劳尔．费奇，他报的价格都很准，不过阿兰．维斯特本人在这方面有着天然的优势（商人出身）。

还有一法，笔者认为不便推荐——那就是"赌博"，赢了存盘，输了读记录，一天从早赌到晚，坐着就能赚上



数万，不过实在太烦，你的硬盘也许会"罢工"的。

特别感谢：浙江 夏蝉 福建 陈旭峰

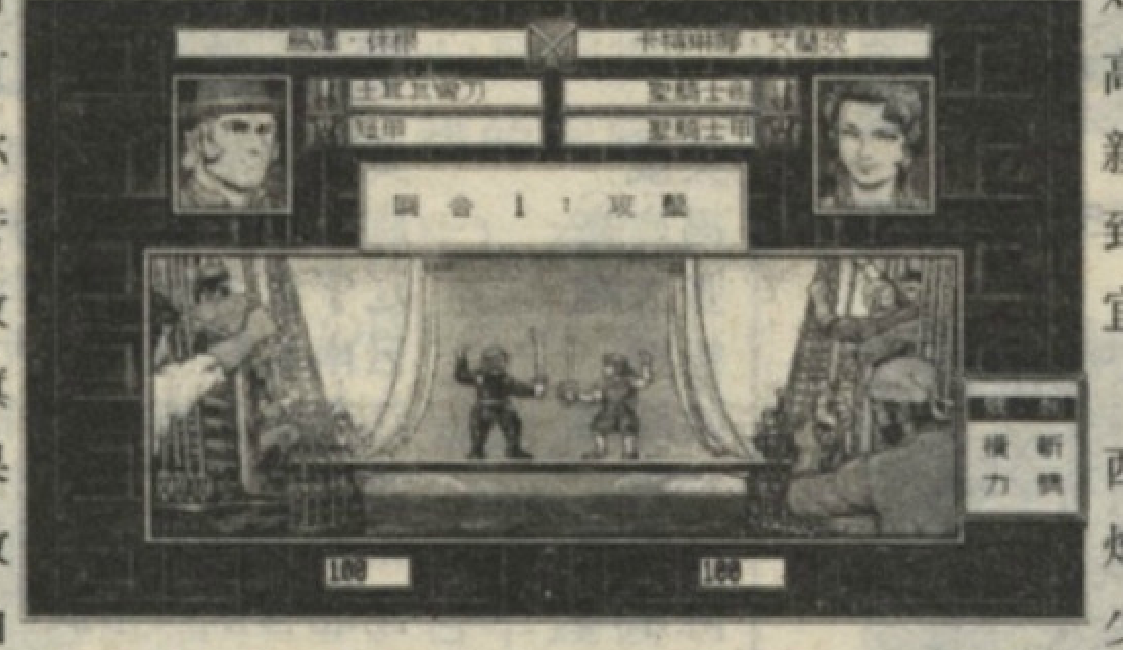
纵横七海——《大航海时代Ⅱ》战斗经验谈

北京 奥托

《大航海时代Ⅱ》是战略角色扮演游戏，甚至还有经营的成份，我认为它的战略部分——海战设计的尤为出色。十六世纪是科技大发展，东西方大融合的年代，同时也是个多事之秋。游戏中你可以选择经商和当海盗，经商虽暂时避免了海战，但当你积累了大量的资金后，可恶的海盗便会经常"光顾"，你看到自己辛辛苦苦挣的血汗钱被抢走时，心里会是什么滋味。这时你就明白了正义也是需要武力为后盾的道理，因此海战在游戏中是不可回避的。

在向其它舰队发动攻击前，最好使用"侦察"的指令看一看对方是何来历。如果是商船，可与"猎物"交涉一下，若回答是去某某港投资，那油水必定丰厚；若回答要回国，油水不大，敌人还异常凶猛(归家心切?)，最好少惹。如果是战舰队或扮做"商船队"的海盗，你就要惦量一下自己的分量了。

进行战斗时，有单挑和炮击两种战术。由于海战的胜利条件有三：敌旗舰被击沉（耐久度为零）、杀尽旗舰的水手或打败敌舰队司令。先说单挑，如果你有宝甲宝剑（*级装备），不必管"剑术"和"勇气"有多低，都可和敌司令拼命。当你的旗舰和敌人的旗舰接触时，选择"攻击"这项，如果你船上的水手比敌船的水手多，敌司令就会接受你的挑战。一开始由于钱比较少，往往是武器和防具不可兼得，你可只买一把剑，再将防具除去。在对战时身无铠甲，便灵活多了，选用"闪躲"可躲过大部分攻击。每次单挑共十个回合，时间一到无论胜负战斗都结束，不过还能继续挑战，而且双方的体力还是上次结束时的值。这尤其适用于游戏前期，你可能只有一条小船，不能和敌人的威尼斯级或西班牙级战舰展开炮战，只能凭着匹夫之勇了。以炮击为主时，战术比较简单，最好有七、八艘以上的战舰，然后集中火力猛轰敌人的旗舰。要善于利用"作战"和"信号"两项指令，因为除了旗舰，别的战舰都不受你具体指挥。炮击经验值加的较多，用单挑一次只加几百点，而击沉一条船就加几百点，对于一些小的商船队，尽量都击沉，而那些凶狠的战舰队和海盗，若想全部击沉，自己的损失也会不小。当你向弱小的商船队进攻时，他们可能向你屈膝投降，这时千万不能手软，放走他们对你没有一点好处，临走还会骂你"可恶的海盗"。



战舰上最好选用"加农炮"，这种炮火力最猛，但射程近，只好冒着敌人的枪林弹雨进攻了。还有一种是"曲射炮"，顾名思义它的炮弹飞行路线是曲线，所以射程比较远，可以和敌人绕圈子。当你在安特卫普、汉堡等欧洲大港口投资，使它们的工业值达到1000，运气好时，你能在造船厂碰到"臼炮"——加农炮的火力曲射炮的射程，厉害吧!

因为其它舰只不受你指挥，所以要配备好的舰长。我认为"勇气"最重要，否则他们会在你需要的时候逃走，到那时生气也没有用。舰长最好会炮术，一般会炮术的舰长航海术较低，可在开战前将舰长调换一下，这样对敌人舰船的打击力会有成倍提高。还有一点利用"组织"命令，重新分配水手比例，将大量水手调到甲板上，肉搏时也占很大便宜。

关于战斗舰船，开始可选用西班牙级大帆船，它能装70门炮，且转向灵活，只是水手数量较少。以后在汉堡或安特卫普投资使其工业值达到1000后，可建造大型轮船，能装150门炮，一次攻击可对敌舰造成近30点损失，三、四炮便可击沉任何巨舰。还有日本的铁甲舰、都柏林的三桅大型轮船也很有威力。

由上可知，战斗首先靠实力，若你实力不济，不妨试一试逃跑。逃跑的战术就是认准大方向，一刻也不停留的向前冲，等你逃到战区的边缘就会出现"撤退"的指令。有时敌人会继续"追杀"你，还是尽力逃跑，等到天黑，就安全了。

特别感谢：江西 刘路

1. 仙剑奇侠传（2053 票 ↑1 大宇）



2. 三国志英杰传（1752 票 ↓1 光荣）



3. 模拟城市 2000（1724 票 → MAXIS）



4. 命令与征服（1653 票 ↑5 WESTWOOD）



5. 大航海时代Ⅱ（1497 票 → 光荣）



GAME

首选游戏排行榜

1. 命令与征服(398 票)
2. 仙剑奇侠传 (338 票)
3. 三国志英杰传 (325 票)
4. 魔法门之英雄无敌 (220 票)
5. 模拟城市 2000 (215 票)
6. 大航海时代Ⅱ (184 票)
7. 魔兽争霸Ⅱ (157 票)
8. 三国志Ⅳ (149 票)
9. 炎龙骑士团Ⅱ (140 票)
10. 足球 96 (139 票)

幸运读者名单

吴威	安徽省淮北电力技校 94R3 班(235000)
冯广亮	广东省广州市东华西路 278 号地下(510100)
张大海	辽宁省大连市西岗区福德街 47 号(116011)
杨柳	云南省昆明市云大外语学校高 95 级 3 班(650031)
姚晓萍	江苏省无锡市惠峰新村 138 号 602 室(214035)
兰冬	四川省成都市西南民族学院 256＃信箱(610041)
邹拂晓	山东省青岛市海洋大学 3294 信箱(266003)
陈乐鸣	湖北省武汉市武昌区张家湾 65 号(430071)
牟昆	浙江省湖州市食品工贸学校 956 班(313000)
王泳	河南省平顶山市矿务局职大机电科(467092)
段涛	江西省九江市第一中学初二(4)班(332000)
刘思荃	天津市南开区植园里 2 号楼 7 门 302(300191)
刘俊	广西桂林市一中高 95-2 班(541004)
闫萍	甘肃省兰州市商学院 86 信箱(730020)
陈隆	新疆乌鲁木齐市二宫乡回民中学(830011)
陈健	内蒙古包头市昆区东 93-5-19(014010)
徐隆	上海市灵丘路 151 弄 17 号 403 室(200434)
王婧	北京东花市北里小区东区 9 号楼 3-401-402(100062)
邓晖	北京西城区南营房水电部宿舍 24 宅 15 号(100037)
李航	北京市海淀区石油附中初二五班(100083)

本期奖品：光谱博硕(北京)有限公司提供的原版游戏一套。

龙虎榜

11—20 名游戏排行榜

11. 太阁立志传 (902 票)
12. 倚天屠龙记 (795 票)
13. 轩辕剑外传—— 枫之舞 (661 票)
14. 中国 (535 票)
15. 美少女梦工场Ⅱ (535 票)
16. 足球 96 (494 票)
17. 大富翁Ⅲ (411 票)
18. 鹿鼎记之皇城争霸 (382 票)
19. 天使帝国Ⅱ (320 票)
20. 航空霸业Ⅱ (304 票)

TOP TEN 参加办法

请将您当前心目中最喜欢的 1－10 个游戏的名称写在信封背面(或明信片),在信封正面左下角写明"TOP TEN"字样,以正楷写清您的通信地址,寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。

我们每月将从这些选票中随机抽取二十名幸运读者给予奖励,因此您无需追求"命中率",投出您真实的一票!但请注意遵守以下游戏规则。

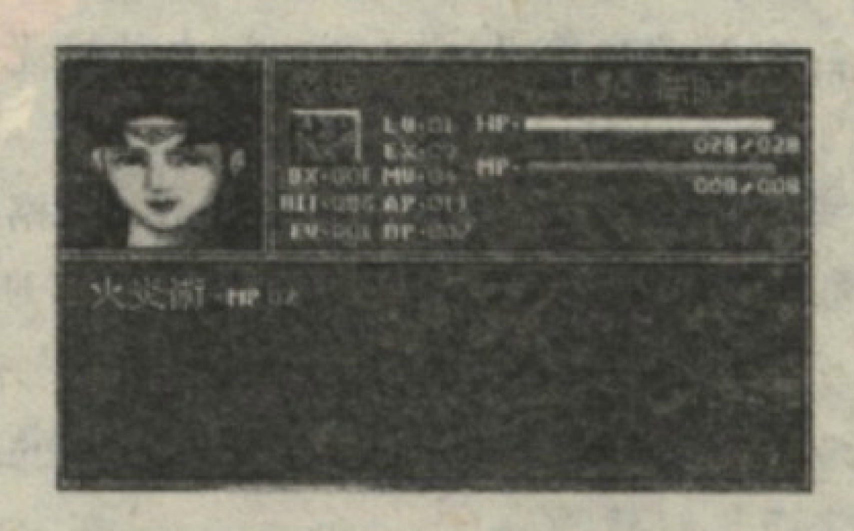
1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款,可少选。
4. 所选游戏若为英文版,请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。

并非必须: 读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面,注意不要与 TOP TEN 的内容混在一起!

6. 三国志Ⅳ (1258 票 ↓2 光荣)



7. 炎龙骑士团Ⅱ (1034 票 ↓1 汉堂)



8. 魔法门之英雄无敌 (998 票 ↑3 NEW WORLD COMPUTING)



9. 魔兽争霸Ⅱ (975 票 ↑3 Blizzard)



10. 毁灭战士Ⅱ (927 票 ↓3 id SOFTWARE)



七月榜评

这个月 TOP TEN 的选票接近 3000 封，看来大家对即将来临的考试已毫无感觉，是胸有成竹，还是对着未翻开的课本流汗？无论如何还是感谢你们的支持，在这谢谢大家了！

这次“仙剑”又杀回来了，重新夺得了第一的位置，大概是众望所归吧！《命令与征服》则是高歌猛进，一跃到第四名。《魔兽争霸Ⅱ》和《魔法门之英雄无敌》也进人前十名，这回 TOP TEN 真是天下大乱了。

仙剑奇侠传：花 220 元买一张光碟，价格是有些贵，可大家都不后悔，因为仙剑的确太精彩了。听着《雨》这首曲子，想到李逍遥和赵灵儿的生离死别，不禁感到胸中有些难受，甚至会说：“今天几号，天阴阴的，是否要下雨？”（北京　赵建国）

“问莲根，有丝多少，莲心知为谁苦。双花脉脉娇相向，只是旧家儿女。天已许，甚不教，白头生死鸳鸯浦。夕阳无语，算谢客烟中，湘妃江上，未是断肠处。”要说能和它比肩的角色扮演游戏，现在还没有。《新蜀山剑侠》差得太远了，《侠客英雄传》和《魔武王》的编排可以与之相当，但画面要差上一些。不过这个八面威风的至尊 RPG 却有些虎头蛇尾，不免有积薪之叹。

三国志英杰传：这个东东为什么会上得这么高？人物画得走了型，故事编得也不尽如人意：把诺大的一场大的历史战争缩成几支军队打一打就完了，不免让人感到失望。更有甚者，弓箭手的动作真让人难受，箭的抛物线也不对。不过它的续作《三国志孔明传》要强上好多，例如人物站在不同高度的地形上竟能看出来，256 色的画面更是美不胜收。（北京　赵建国）

模拟城市 2000：有人形容最新的《文明Ⅱ》是巨型化了的《模拟城市 2000》，可见它的评价有多高。有人说这是最耐玩的游戏，不过耐玩有着另一种解释：如果玩家能耐着性子玩到底而没拆了电脑，那就说它有很高的耐玩性。

命令与征服：论火爆，“DOOM”狂夫未及我万一；论 AI，“魔兽”还要靠边站。壮观的战争场面，激烈的短兵相接，逼真的真人画面，激动人心的音乐，还有单打独斗无法与之相比的联线对战，将战斗的残酷体现得淋漓尽致。（天津　诺得）

“独乐乐，与民乐乐，孰乐？”修改了数百万“金钱”，排出上百人的部队和数十量坦克、装甲车，再来几十架次直升机，不带躲闪地杀进敌人的阵地，直杀得兵营里天昏地暗，杀得电脑片甲不留，过瘾！（北京　江沙）

大航海时代Ⅱ：如果现在考世界地理和历史的话，“大航海”的支持者会很得意的。不过这类的游戏又出了好多，例如《铁甲旗舰》、《公海贸易战》……您为什么不试试新鲜的感觉？（山东　于波）

三国志Ⅳ：人总是爱怀旧，虽然光荣的同类型游戏层出不穷，但此款游戏玩时总给人一种亲切感。而《三国志Ⅴ》的发行可以说是它的死刑判决书，不信您随便拉个人问问看还有玩《三国志Ⅲ》的吗？（北京　綦昀翔）

炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之谜：玩过的人一定会为它的战斗画面而兴奋，太有气氛了。PC 上的战略角色扮演游戏一直无法与游戏机上的相抗衡，不过这回能勉强出一口气了。不过比起《梦幻模拟战》、《太空战士Ⅵ》它还是有差距的。

魔法门之英雄无敌：我是英雄我怕谁？走！进人魔法门的世界，感受一下什么叫英雄，那时你会大呼 COOL！（辽宁　杨诚）

魔兽争霸Ⅱ——黑潮：在这种没有完结的战斗中，起因和结果都已经忘记，剩下的只要流血和杀戮。“壮志饥餐胡虏肉，笑谈渴饮匈奴血。”玩这个游戏的时候我真想尝尝红烧怪物腿的滋味。

毁灭战士Ⅱ——地球上之炼狱：许多人不喜欢那些文雅的角色扮演游戏，而喜欢象牙神幻十郎一样疯狂的砍杀，连叫痛快。这位战士算是在怪物中出了名，以后不知是谁玩谁了！不过它的寿命快要到头了，新近流行的《毁灭公爵 3D》可以把它打下十八层地狱。何况 id 的新作《雷神之槌》也到了倒计时状态，它的试玩版足以和《毁灭公爵 3D》相抗衡。“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返。”这两款新的 DOOM TOO 游戏取代它上榜只是早晚的事。

本文引用了部分热心玩家写在选票上的精采妙语，特此感谢（每人赠一张 20 型纪念券），希望以后诸位想到什么不吐不快的豪言壮语，只管往信封背面写。

晶合实验室

软件介绍与本月新品

★ 中学多媒体辅助学习软件

国家教委全国中小学计算机教育研究中心推荐产品。该软件内容准确，符合国家教委最新教学大纲要求，既全面覆盖了初三化学知识，又很好地突出了重点，解决了难点问题。其主要内容有：知识讲解（模拟课堂效果，有同学与你共同学习）；化学史（每次新发现，都是一些化学家的辛勤努力和动人故事）；实验（完全由你动手操作，体会自己感受，随时给出反馈）；题库（一千道精选题目，采用游戏方式向你挑战，在快乐中掌握知识，迎接中考）。两张光盘（386/8/VGA）

★ 英语单词有声书库

此款软件是树人公司近期推出的英语教学软件。它充分利用光盘的大容量，在软件中加上真人语音库，并精心设计的多种练习助记方式，如单词跟读初记、双向选择、填空、听写、游戏等等，使您可以轻松的学记英语。另外，用户还可自行扩充词库和利用该软件的发音字典帮助学习。（386/8/VGA）

★ 励耘多媒体教育软件—小学教学

由北京师范大学数学系励耘教育软件开发中心研制，富有教学经验的特级、一级教师编写教案脚本。光盘涵盖教学大纲规定的小学数学全部内容，适用各种版本、种类的教材，适合全国范围的所有小学，学前儿童使用。（386/4/VGA）

★ 老鼠看书咬文嚼字

中文的简洁与奥妙，来自它象积木一样的灵活特性。不同的排比与堆砌，往往带来意想不到效果。听童谣，当场重组童谣点文成图，点图成文多媒体听写、造句、作文，三种不同玩法，适用3至12岁的儿童。（486/8/VGA）

学计算机大全

《学计算机大全》，又名《学计算机专辑》是一套针对计算机初学者学习计算机的辅助软件。在本软件的帮助下可以使你更快、更深入地学习计算机的基础知识。（386/4/VGA）

轻轻松松学 WINDOWS 95

《轻轻松松学 WINDOWS 95》主要是为了帮助电脑用户系统的学习 WINDOWS 95 电脑操作系统而设计的。通过详细认真的讲解，仿真模拟操作使您可以在 DOS 操作系统中就能体会到 WINDOWS 95 操作的简便和直观。（386/4/VGA）

我的第一本多媒体双语画册

这套产品以"动手作'话'"掌握语言"为设计宗旨的"我的第一本多媒体双语画册最为新奇。是让小朋友着迷的故事，英文学习法可做中英文的语音、文字切换，并接受小朋友自己创作的录音旁白。（486/8/VGA）

巧克力 WORD

《巧克力 WORD》是新推出的多媒体益智游戏，让您在轻松愉快之中，练就高速英文打字技术。永恒的话题还是麦克鼠和卡尔猫。麦克鼠很狡猾，它偷吃你的巧克力的手法，不断花样翻新。相信你会更聪明、灵敏！该游戏摆脱了传统的单纯教授的方式。把指法训练巧妙地溶合在游戏情节中，并且充分运用了多媒体技术使游戏者的脑、手、眼、耳渐渐建立起对键位的条件反射，另外《巧克力 WORD》还有"智能"功能，在训练时可根据你打它的熟练水平能力调整各键位的训练强度，这是此软件的一个有别于其他同类产品的显著特点。（386/4/VGA）

理德轻松排版

轻松排版系统 V 1.0 是针对普通用户开发的通用排版系统，主要特点是：

●易学易用：全交互式，排版直观、方便，十分钟就能学会使用。

●图文混排简单方便：轻轻松松就可以排出漂亮的文件。

●效率高：您无须为繁杂的操作浪费时间。

●硬件兼容性好：计算机配置要求低，支持市面上所有常见的针式、喷墨、激光打印机。

适用于：

●办公排版：如处理公文等。

●家用文字处理：比如您写信，写文章等。

●企事业单位：自办报刊的排版。

●名片打字社：文字处理和排版。

●其他：需要文字处理和排版的场合。（386/4/VGA）

VRVNT 流行版介绍

VRV 系列杀病毒产品，普及版（VRVNT）杀毒广谱（7650 余种）；具有带毒环境下杀毒功能、系统自免疫；终生免费升级、24 小时技术支持；全中文界面、即看即用等全新系统功能。附以特优低价格。为寻常百姓使

用的PC版杀毒软件写下了新定义。

魔法门之英雄无敌

《魔法门之英雄无敌》是近来一个难得的战略游戏佳作，SVGA的画面将茂密的森林、皑皑的白雪以及荡漾的海水(会动的!)都表现得非常逼真。噢，还有各个英雄和各种军队也是栩栩如生，真是没辜负480M的大容量呀！至于音乐，更是本游戏的一大重点，飘渺的音乐将充满魔法和鬼怪的大陆衬托得更加神秘，其中还伴随着鸟叫声和小虫子的声音；而当你进入酒馆的时候，会听见碰杯声和喧闹的人音；进入锯木场的时候，又会听见锯木头的声音；进入战斗时，游戏音乐更能衬托出紧张激烈的气氛，而战胜后的欢悦和战败后的悲凉更表现得淋漓尽致。还有种类繁多的军队和建筑物，这么复杂的游戏，操作一定很烦吧，不！仅用一只鼠标(键盘也能用)便可将整个世界握在手中——招兵买马、闯关夺寨，一点即可。哈！是不是动心了？好吧，LET'S GO！(486/8/VGA)

★ 魔眼封印

这是一个中文RPG游戏，此主角名字可自行键入；玩家亲自扮演。游戏空间虚虚实实，有极之大陆、意念世界、为之虚境等六大所在。地形在地下有迷宫数十座；地上则有沙漠、冰原、神殿、海洋等。拟真的游戏天地，有云影飘过、潮汐拍岸、闪电、下雨等自然现象。(386/4/VGA)

★ 超级灌篮大赛

这是一个具有娱乐性的休闲软件——它会牵引你的运动神经，让你血脉贲张沸腾到最高点。本游戏是采用二对二的比赛方式，你可以选择操控一个人物，与电脑或朋友来场世纪大对决。展现你与众不同的灌篮绝技就趁现在！(386/4/SVGA)

新蜀山剑侠

又一款中文RPG游戏—《新蜀山剑侠》，冰雪聪明的女孩儿，奇异明朗的风景，惹人怜爱的猩猿……。伴您进入一个幽默人生，嘻笑武侠的世界。(386/4/VGA)

大富翁Ⅲ

大富翁Ⅲ中可选的人物增加到十二个，除大家所熟知的阿土仔，钱夫人等商界老手，象什么"詹尼弗"、"小丹尼"的也成为角色，共计六男六女。可选的地点有三处：台北，台湾省和中国大陆，这是多人游戏才有的，若是单挑独斗的话，只好先从台北市闯关了。好像是为了让玩家能更多地掌握自己的命运，每个参与者都抱着个大骰子，由你去掷出自己的光辉(抑或黑暗)前途。地图的尺寸没有大幅增加，因此大家也不用但心好看不中用的情况发生。让我们再一次投身于掷骰子打天下的世界里吧。(486/8/VGA)

★ 无悔的十字军战士

无悔的十字军战士为了追求自由，背叛了原来所效忠的组织。作为一名特种兵的你即将展开一场无悔的战斗。数十种威力巨大的武器，丰富多彩的道具令你大开眼界。SVGA的细腻画面，超高的细节表现力，为你带来前所未有的视觉享受。精彩的故事情节，真人演出的过场动画，使Silencer的命运深深牵动了每一位玩家的心。震撼的立体声音乐和全程语音，令人身临其境。而灵活的战斗动作使你在危机四伏、机关重重的十五个任务中游刃有余。(486/8/SVGA)

★ 狂野飙车

狂野飙车是采用先进的图形引擎制作的赛车游戏。你可以驾驶着全副武装的气垫车，在阴冷的街道上，展开了一场超级大赛。共有八种赛车，六种赛道可供选择。速度不是取胜的唯一办法，就是说如果有人胆敢阻挡你，那么干掉它。(486/8/VGA)

★ 电脑魔神

这是一个称作为视角射击类游戏。游戏提供了许多新的动作，包括俯视、仰视、游泳等，同时还有八种强力魔法，十五种超级武器。游戏中还会出现坦克、汽车等，坐在里面与敌人战斗的感觉真是很好。同时提供了SVGA的画面模式可供选择，只要你的电脑够棒。(486/8/SVGA)

足球96

游戏中收录了国际足联237个球队的3000多名一流球员，全部人物均以3D技术制作。赏心悦目的操作界面将你带入热血沸腾的赛场，迅猛的奔跑、强劲的射门，加之现场转播般的视角切换，球迷热烈的呼喊，让你在电脑中也能体验到真正的足球。(486/8/VGA)

魔毯Ⅱ

欧美1995年度流行动作游戏，三维世界中展开的超级大空战，高速飞行的魔毯，壮观的魔法，带你进入一个神奇而疯狂的世界。丰富的故事情节，25个难关使它不同于一般的动作游戏。先进的图形引擎，流畅、激烈的战斗画面，使你大呼过瘾。(486/4/VGA)

极品飞车

The Need For Speed是近期推出的具诱惑力的赛车游戏。穿行于狂风中的山径，景色迷人的海滩，波尔舍、法拉利、兰博基尼等八种著名超豪华的赛车任你选择，你更可体验以290公里时速风驰电掣的快感。(486/8/VGA)

天秤座

遁入黑暗

这是曾风靡一时的游戏——FlashBack 的续集。游戏中的全部人物和布景均为实物拍摄，加以特效处理，立体感极强。计算机自动选择最佳视角、自动切换，高新武器令人眼界大开。逼真的音效、特殊的配乐给你身临其境的感觉。(486/8/VGA)

双子星传奇

双子星传奇是一个惊险动作游戏，主人公寻宝探险，斗智斗勇闯过重重难关，驱邪扶正，只为挽救这个疯狂的世界，一场大冒险就此开始了。精心设计的谜题、惊险又不失浪漫的故事情节令你流连忘返。精美的 SVGA 图形，幽默滑稽的立体人物，流畅的过场动画，九首立体声 CD 音乐，都令人激动不已。(386/4/VGA)

★　奥林匹亚桥赛

桥牌的人工智慧，至少比象棋或国际象棋难上多倍，这也是为什么当象棋程序能打败几乎所有人类时，其他的桥牌程序却都只能玩得像个初学者。

虞希舜是个标准的桥牌迷，在学生时代还得过大专杯桥赛冠军，以此背景，加上多年累计的人工智慧技术及经验，终于写出历史上最强的桥牌程序。(386/4/VGA)

卧龙传——三国制霸之计

在《卧龙传——三国制霸之计》中，你将有幸来扮演历史上最有名的几位军师，其中包括了卧龙诸葛亮、凤雏庞统、东吴周瑜……。**特价销售** 140 **元**！(386/4/VGA)

古大陆物语

此游戏是令人感动的战略角色扮演巨作，丰富的对话内容，洋洋洒洒多达数万字，精彩作战动画配合地形及人物而有不同变化，众多的物品种类，有武器、防具、道具及宝物，详细的角色属性，每个人物都具备升级能力，以及操作简便的滑鼠界面，保证令你爱不释手。**特价销售** 130 **元**！(386/4/VGA)

运镖天下之四大镖局

一个彻底描述中国古代镖局的起源、行规、营运状态的策略游戏。

您是镖局的总镖头，在游戏中您将会体验开设镖局的酸、甜、苦、辣种种人生百态，俗话说得好"万事起头难"。奋斗吧！"总镖头"。(386/4/SVGA)

麻将大师

《麻将大师》是一个简单的 RPG 式架构的麻将游戏，您要扮演的是麻酱面摊老板的儿子。从小立志开麻将馆的您，因为在双亲强烈反对下，很难坚持心中的梦想；在与父母沟通、妥协之下，约定以一年为限，若在期限内赢得麻将大赛冠军，则名誉、财富随之而来，也可一圆儿时旧梦，为自己的理想而活；若未达成，只好依约回家接手父亲的面摊卖麻酱面郁郁而终了。(386/4/SVGA)

金山二合一

《金山二合一》是大型商业游戏《中关村启示录》和模拟航空公司运作的《中国民航》电脑游戏组成的 CD 光盘软件，它在原有软盘版的基础上加入了大量的音乐和动画，使游戏的内容更加丰富，知识性、趣味性更强。(386/4/VGA)

成吉思汗

《成吉思汗》是近期推出的战棋类游戏，详尽地展示了这个人类历史上最大帝国的征战史，让您沿着成吉思汗及其子孙开拓国土的足迹，率领骑兵勇士们一步一步地征服一个个强敌，直至建立一个东临太平洋、西抵大西洋、南达印度洋、北接北冰洋的庞大帝国。或许您的战绩会比成吉思汗更辉煌——能攻下他当年未曾攻下的城池。另外值得一提的是，游戏中还有 60 分钟精彩的过场电影，其中故事情节高潮叠起，战争场面恢宏壮观，音响效果震撼人心。(486/8/SVGA)

预计上市的软件介绍

转转龟上学历险记

太阳升起，可爱的转转龟要上学了！起床后先找到上学要带的东西，包括书包、书本、铅笔、笔记本，还有表演道具和便当。不能缺少其中任何一样喔！到学校的路还有五条可以选择呢！有些路可以到，也有的还不能到达，过程惊险有趣，百玩不厌。另外有很多益智游戏，包括迷宫、音符、记忆、赛跑等，小朋友可以边学边玩！在学校里，校长会教导转转龟还图书馆的书，在教室中拼字母，并对同学做最精彩的道具表演(Show And Tell)。(486/8/VGA)

小力高历险记(The Adventure of Nikko)

只要让小朋友置身于小力高的世界里，使你发挥无穷的创作力！一个独特而富学习性的游戏，可让小朋友全权决定故事情节的发展及结局。小朋友更可学习到不同的词语解释，运用他们驰骋的想象力，创造 200 个同结局的故事。(386/4/SVGA)

天秤座

装甲雄师(Metal Marines)

是否想过利用MODEM向你有朋友发动海陆空大战？装甲雄师将是你的最佳选择，运用你的智慧及策略，施展超过20多种攻防战术，引发小型战事或世界大战，完全由你决定！(486/4/SVGA)

烈火战车(Mgea Race)

驾驶着高速的烈火战车，飞驰于未来世界的赛道上与对手一决高下吧！立体的视觉效果，加上全数码画面解像，烈火战车带你投入紧张刺激的赛车射击搏斗当中，运用你高超的驾驶技巧，瞄准目标，一击即中，令敌方溃不成军。(486/4/SVGA)

空中霸王(Air Power)

驾驶着空中霸王在万里长空里与敌机一较高下吧！空中霸王——一个令你仿如置身真实空战世界里的游戏。运用你超凡的驾驶技术及灵敏的身手，将不同类型的敌机一一击落，在万里长空中称霸！配合着高科技三维图像，二百五十六色SVGA画面及全数码音响效果，个人电脑将成为你的战斗驾驶舱！(486/4/SVGA)

超时空战将(Renegade)

调动手上的兵力及施展完善的攻略战术，准备投入全系列的星球大战里！你的任务除了用太空战机去歼灭敌人及收复失地外，更要横扫各小战事，拯救机师，及作出护航任务。影院式的数码音响及SVGA画面必令你完全融入太空攻防战所带来的刺激！(486/4/SVGA)

＊以上软件《大众软件》读者服务部有售·标★号软件为本期新品＊

＊本月服务部预计上市新软件及售价详见“天鹰座”＊

大众软件读者服务分部消息

大众软件读者服务部兰州分部
电话：(0931)8847306

大众软件读者服务部新疆分部
电话：(0991)2873295

《大众软件》产品济南销售代理
电话：(0531)7938961 转 2378

大众软件读者服务部上海分部
德瑞计算机软件有限公司
地址：上海市福州路355号文化商厦3层好胜软件中心
电话：(021)63746384
联系人：李钟伟、王罡

大众软件读者服务部昆明分部
昆明棒子专用电脑软件经贸部
地址：昆明市圆通北路38号
电话：(0871)5176880
联系人：王全文

《大众软件》产品沈阳销售代理
沈阳市长龙电子技术开发公司
地址：沈阳市沈河区文化路81号(光碟世界)
电话：(024)3847867
联系人：龙明
邮编：110075

大众软件读者服务部锦州分部
锦州市办公设备公司
地址：辽宁省锦州市上海路三段民生里21—1号
电话：(0416)2121403
联系人：张颖、刘毅

大众软件读者服务部西安分部
西安奔腾软件工程有限责任公司
地址：西安市友谊东路138号付7、付8号
电话：(029)7883571
联系人：邱东　邮编：710054

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。

联系电话：(010)67025782　　联系人：张友利　罗啸寒

大众软件库(教学、应用、百科类)

		软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版	280
		小学版	280
		初中版	280
		高中文科版	280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑	58
		快快乐乐学存储器	58
		快快乐乐学 DOS	58
		快快乐乐中文输入	58
		快快乐乐学 WPS	58
		快乐小画家	66
		快乐音乐家	66
	双语	急救英语基础篇/高级篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网(光碟版) ★	240
		老鼠看书咬文嚼字(光碟版) ★	180
		儿童英语入门篇/初级篇	220/220
		中级篇/高级篇	220/220
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽 ★	98
		潘朵拉的盒子 ★	98
		金发歌蒂与三只熊 ★	120
	苏琳	初中一、二册英语普通版/多媒体版	120/220
		初中三、四册英语普通版/多媒体版	120/220
		高中英语版/多媒体版	120/220
		英语著作系统普通版/标准版	40/160
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		多媒体英语单词有声书库光盘软件	128
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
	金卡	《太空博士号》系列	每张 35 元
		《中考冲刺》系列(每套 2 张)	每套 70 元
	树人	英语单词有声书库小学版 ★	48
		标准版 ★	128

	软件名称	售价(元)
其它	中学多媒体辅助学习—初三化学 ★	280
	作文大师——联想魔方	70
	轻轻松松背单词 3.1 版	78
	电脑入门及键盘小老师	50
	多媒体高中英语	160
	励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
	巧克力 WORD	68
	C 语言速成	80
	英语词汇速记	78
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 单用户标准版	480
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	天汇 v3.0+WPS NT 1.2 增强版	880
	傻瓜码汉字输入方法	80
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸	96
	视频播放 VER 2.0	88
	VRV 信源防杀病毒普通版	86
	95 超级便携工具箱冬季版	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	多功能多语言动态辞典	230
	四库英汉双向辞典	380
	求真—光盘伴侣系统	78
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	兰天芭蕾(光碟版)	45

· 注:标★号游戏为本期新软件

邮购信息

· 因投递信息不全而导致软件无法寄出的读者名单如下:

上海:刘仁、顾仁东、王剑、秦晓斌、伍明远、季洲、应义礼、奚方、丁雷、李晶、刘磊、杨民、苏伟中、曹国忠、殷浩、张石贵飞、钱俊、马俊、杨民、刘朝明、朱玮、谷众源、赵彬 **天津**:刘滨、孙波、王海超 **北京**:丛舒、许炜、李可、孟琳、李景儒、常禹、宋玮、李麟、吕岩、王绯思 **辽宁**:邢锦江、胡刚、谭鹏、付庭刚、马铁毅、翟恩东、曹月琦 **黑龙江**:王晓丹、于显铭 **河南**:陈巍、易军 **湖北**:施景怡、李学合、谭博、喻涛、林宇斌、张小红、龙灏、张振江 **广东**:李伯宁、关志成、刘永辉、容智英、李锦成、张洪达、江伟麟、夏昕栩、张尔颖、郑海利、谭炜柱、容淑萍、罗沛栋 **安徽**:王天飞、马金胜、张祥、吴威、陈厚志 **福建**:杨奕锋、周翔、吴志云、胡桂莲 **四川**:张建光、张路、孟兆、罗声潜、赵旭华 **浙江**:杨敬思、夏一清、周文钢、马丁 **江苏**:鲍盛谊、王剑飞、魏征、王剑、黄晓斌、朱宇、许真、华铭龙 **山西**:李俊峰 **湖南**:龙海、蒋林峰、舒陵、顾斌、周勇 **山东**:刘鑫、张德意、奕丽敏 **广西**:何志浩、黄海毅、程良艺 **吉林**:黄猛、石宏静 **云南**:苏克和、饶志晓 **内蒙古**:李建新

· 请以上读者速与服务部联系!

天秤座

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	天使帝国Ⅱ	386/4/VGA	90
坦克大决战	386/4/VGA	49	魔法世纪Ⅱ	386/4/VGA	90
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	失落的封印	386/4/VGA	80
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	轩辕剑外传——枫之舞	386/4/VGA	100
五子棋大师	286/1/VGA	29	仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	220
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	奇门遁甲之九五真龙(光碟版)	386/4/VGA	49
麻将大师	386/4/SVGA	120	武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49
爆笑躲避球	★286/2/VGA	110	马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49
奥林匹亚桥赛	★386/4/VGA	99	超级大富翁(光碟版)	386/4/VGA	49
X战机	386/4/VGA	230	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
帝国追击战	386/4/VGA	200	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
帝国守护神	386/4/VGA	200	甲A风云	386/4/VGA	100
超级卡曼契	386/4/VGA	270	中国球王	386/4/VGA	120
钢铁雄师(光碟版)	486/4/VGA	300	中关村启示录	386/4/VGA	99
铁血联盟(中文光碟版)	486/8/VGA	350	中国民航	386/4/VGA	96
铁血联盟(英文光碟版)	486/8/VGA	335	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
银河救世军	386/4/VGA	240	官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	伍子胥	386/4/VGA	80
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	淘金热	386/4/VGA	80
诺瓦风暴(光碟版)	386/8/VGA	330	碰碰球	386/4/VGA	40
极速天龙(光碟版)	486/8/VGA	310	足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
生化悍将(光碟版)	486/8/VGA	310	双子星传奇(光碟版)	386/4/VGA	130
魔兽争霸(光碟版)	386/4/VGA	330	极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130
古大陆物语	386/2/VGA	130	魔毯Ⅱ(光碟版)	486/4/VGA	130
永恒之门	386/4/VGA	220	遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
银翼战记	386/4/VGA	200	无悔的十字军战士(光碟版)	★486/8/SVGA	140
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	狂野飙车(光碟版)	★486/8/VGA	135
最长的一日	286/1/VGA	210	电脑魔神(光碟版)	★486/8/SVGA	135
创世魔法师	386/2/VGA	200	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
大富翁Ⅱ	386/4/VGA	60	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
大富翁Ⅱ(光碟版)	386/4/VGA	180	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
明星志愿	386/4/VGA	70	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68

· **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加10元邮费;需特快专递者,请每份另加25元邮费。
· **邮购地址**:北京市和平门邮局3056信箱 《大众软件》读者服务部 **电话**:(010)67025781、67025782
· **零售地址**:北京市崇文门西大街4号楼8门(崇文门地铁站西南出口) **传真**:(010)67025232
· **注**:标号★游戏为本期新游戏

《大众软件》配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5"盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG. SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK. BAT 《三国志Ⅳ》地址查询软件 部分游戏图片
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片
第九期	压缩文档管理软件(WINZIP 6.0、DRAGZIP、WU-NA) 数据压缩软件(ARJ 2.50、LHA 2.55b) DOS 百宝箱中的 DF、F、STRUPENDOS 游戏博览中的 TP. C 和 TP. EXE 部分游戏图片	第十期	全部游戏存档修改工具(游戏伴侣、游戏狗、易改机、HEXEDIT) 多媒体动画视频工具(AAWIN、XING 1.0) WINDOWS 百宝箱中的 FM STEPUP、NOMOUSE、LOUPE 部分游戏图片
第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具:LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序 XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的:HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM 数据压缩工具 RAR
第十三期	全部拷贝工具(TELEDISK、SC、COPYQM) 全部映像文件还原工具(DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK) DOS 百宝箱中的全部工具(PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO) 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具		

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),请您在汇款单附言上注明所订阅的具体内容。3"、5"软盘每片均为 10 元,5"盘另加盘盒 3 元。另外,挂号每片加 0.30 元,快件每片加 6.00 元,特快专递每片加 15.00 元,有欠款的读者补款时,请汇现金,不要用邮票代替。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。

《大众软件》1995 年合订本平装本 25 元,精装本 35 元,免收邮费!!!

天秤座

《官渡》

正在发售！

零售价：88元

公元200年2月至10月，中国东汉末年。河南尹中牟县境内的鸿沟水渡口官渡。一场名垂青史的大战。如果您是曹操，能否以少胜多、再现历史的辉煌？如果您是袁绍，能否以多制少、改写历史的篇章？

图1



大部队战场列阵

图2



武将单挑

逼真的战争环境。如：实际拍摄的场面、主动视角的帅帐、多种比例的地图、真实时钟、人声配音，等等。

丰富的指挥手段。如：隐蔽行军、夜袭、伏击、攻城准备，既可扮演主帅又可扮演统军大将、多种任务设置，等等。

游戏者控制单挑回合，实拍镜头的单挑画面。

在战场上直接表现大部队移动、作战、列阵、撤退。

基于 Microsoft Windows 95 简体中文版操作系统。

销售商联系电话：(010) 6404－6244　市场经理：张立波

邮购地址：北京市西城区西绦胡同15号前导公司　邮编：100009

电话咨询：(010)6404－6245　电子信箱：info@gamesoft.co.cn

INTERNET 讨论组：www.gamesoft.co.cn

代理商：

北京三好电脑游戏专卖店	(010)68515544－2076 或 2014
《大众软件》读者服务部	(010)65266245
连邦软件连锁店	(010)62568648
赛乐氏软件连锁店	(010)62176019
北京树人软件开发中心	(010)62616742
北京东方飞鸿软件公司	(010)62549508
上海农工商沪东实业公司	(021)63226198
广州天高电脑商行	(020)83855037

仙女座



劉伯溫傳奇
遊戲史上
最神秘的歷史RPG
軟體世界智冠科技有限公司
飽含奇門五術之智識
披露論古推今之預言
亂世之先知．奇遇之主角．大明朝的開國國師 --
劉伯溫，將由您扮演！
智冠电子（北京）有限公司制作发行







"Indiana Jones meets *Myst.*"

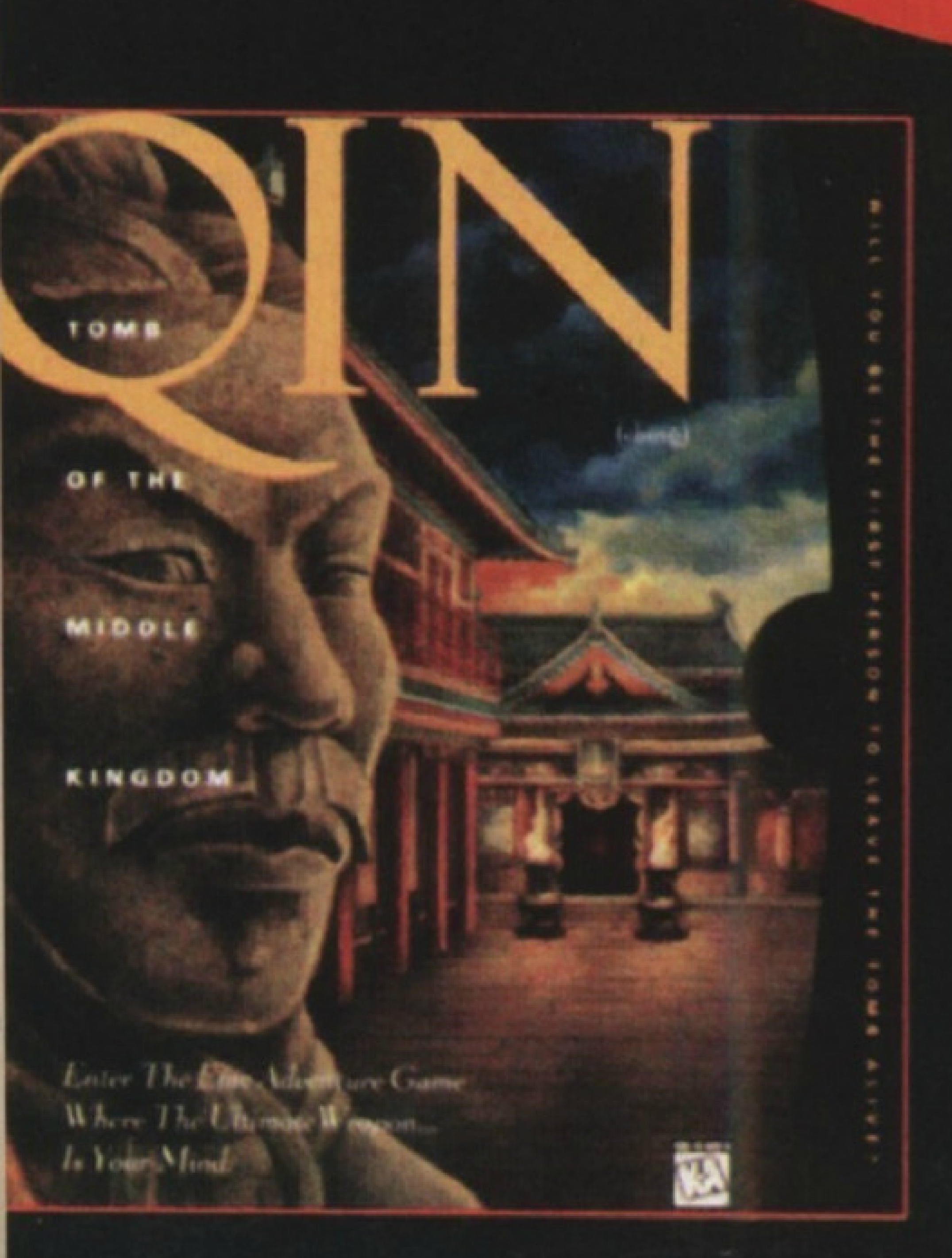
—STEVEN GREENLEE, COMPUTER GAME REVIEW

QIN

(CHING)

ENTER THE EPIC ADVENTURE GAME WHERE THE ULTIMATE WEAPON IS...YOUR MIND.

COMING IN AUGUST






苦丁香
BITTER LILAC

娱乐性的教育软件
教育性的娱乐软件

最新推出 计算机等级考试模拟考场 CGE

软件特点 专家命题，遵循大纲，覆盖所有知识点；
形成试卷，可打印；
高 1、2、3A、3B、四个考场，考完打分，现场评讲。

进模拟考场，拿优秀证书

特别推荐 苦丁香 C 语言速成软件 CAIC

软件特点 交互性强；
集知识点讲解、编程、编译、运行于一体；
与 Turbo C2.0、Borland C++ 3.1 一致的学习环境；
丰富的教学形式，典型的 C 程序范例、即学即用、学用结合。

CAIC，编程入门的金钥匙

热销软件 苦丁香英语词汇速记 EDC

软件特点 符合记忆规律的循环记忆法；
近义词对比、精彩例句助您融会贯通；
随着记忆的进行，词汇自动分类为陌生、模糊、熟悉词汇；
系统自动筛选熟悉词汇，词汇量测算、学习进度控制；
音标显示，声效卡支持词汇发音；内置三个小游戏，精采纷呈。

EDC，记单词事半功倍

苦丁香软件配置：PC386 以上微机，VGA 彩显，DOS5.0 以上。
苦丁香软件售价：CGE70 元 CAIC80 元 EDC78 元
苦丁香软件包装：磁盘 2 片，用户手册，用户回执卡，软件夹。请认准磁盘和软件夹上苦丁香商标。
邮购地址：重庆市人民路 236 号苦丁香市场部，邮编：630015，联系人：林先生
服务热线(0811)3609794 E-Mail：hyg@public.cq.sc.cn
总代理：电脑报社软件部 地址：630015 重庆市人民路 236 号 电话(0811)3876722 杜先生
各地代理：《大众软件》杂志社(010)65266329

各地连邦软件专卖店《电脑爱好者》杂志社 62176018 赛乐氏 62176019

北京：东方伟华 62647132，创兴 64251928，星式电子 66022785，广州：中电 7589627，南方软件 84294166；天津 IPC 电脑世界 7216215；武昌天问精品 7874577；西安博通 8499397；郑州军工民品所 63276557；新疆众心软件 5828307；江西宜春 274738；沈阳 3901480；南昌康维资讯 8330122；徐州蕾林软件 3716999－9256；昆明黑马 5146711；烟台松华电子 6278744

金牛座

丰富美好生活 共创科技未来

武将争霸2
7月1日上市

麻將大師 MAHJONG MASTER
6月10日上市

西游记
9月1日上市

爆笑躲避球
7月1日上市

運鏢天下
6月10日上市

魔界之泉
近期上市

Olympiad
奥林匹亚桥赛
7月1日上市

超时空要塞
近期上市

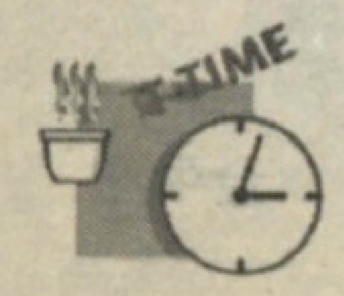
亲爱的经销商您好：本公司即日起实施《游戏软件经销办法》

风险我来担，利润你来赚!

- 只需订货十套就发货
- 不用立刻付款
- 十日内邮局快件寄达，运费全免
- 产品可退、可换　您什么也不用担心!

诚征全国各地经销商

欲知详情请用电话或信函（须加盖公司章）索取《游戏软件经销办法》



光谱博硕电子科技(北京)有限公司

地址：北京海淀区学院南路55号中软酒店5层　电话：010-62187388　邮编：100081

双子座

光谱博硕电子科技公司抽奖活动名单

一等奖一名　原装手提激光音响一台
刘国栋　内蒙古包头市青山区

二等奖五名　各得流行时髦手表一只
段大各　北京市崇文区
王为　上海长宁区
陈风　重庆市江北区
蔡小容　北京市西城区
何川　北京市朝阳区

三等奖五名　各得多媒体光盘一张
段洪文　北京市燕山区
张伟　山东济南市天桥区
莫剑峰　广西南宁市
赵东　长春市汽车厂
王路遥　济南市文化东路

四等奖五名　各得新潮 T 恤衫一件
刘明　天津市南开区
石春　北京市房山区
陈斌　上海市新闸路
马涛　辽宁省大连市
纪清元　北京市海淀区

五等奖三十名各得正版游戏软件一盒
李虹　北京市新街口
史国新　北京市地铁车公庄站
王鹏　石家庄市新华区
古稳　北京市朝阳区
王爱华　唐山市路南区房管所
陶飞扬　北京市复兴门外
李永斌　建惠安邮电局
严健　山东省青岛市南海路 23 号
王英杰　山东省莱阳市烟草公司
杨凌　新疆省乌鲁木齐市
马金涛　北京市海淀区明光北里
李宇弘　广西柳州钢铁(集团)公司
洪波　河北省张家口市宣化区
李楠　北京市崇文区
刘远　北京市海淀区
王爱华　唐山市路南区房管所
周阳　江苏省年京市
纪海　北京市西城区
杨晓光　湖南省湘潭市
宋强　安徽省合肥市
刘国顺　江苏省苏州市
张德立　北京市西城区
王诚　北京市朝阳区
龙瑞　北京市海淀区
张佳　广西南宁市
罗桂荣　哈尔滨市道里区
阎三军　河南省焦作市
王春禄　北京市 867 信箱
刘晓航　北京市劲松
劳琼芳　广西省藤县

纪念奖五十名(限於篇幅无法刊登，将由本公司另行通知)

以上奖项得主除了一等奖得主须亲自来本公司领奖外，其它奖项将由本公司在 40 天之内挂号寄出，寄出地址及收件人将以得奖人所填的资料为准，若因资料问题造成奖品无法寄达由得奖者负责。

光谱博硕电子科技(北京)有限公司

地址：北京海淀区学院南路 55 号中软酒店 5 层　电话：010—62187388　邮编：100081

狮子座

射手座

买教育软件 找中教公司

中国教育电子公司继续为教育软件市场做贡献

——96 再生新品:《家教软件集锦》光盘版教学软件

中国教育电子公司多年来一直致力于教育软件的开发和推广。此次与国家教委全国中小学计算机教育研究中心联合推出的《家教软件集锦》更是计算机辅助教学领域精品软件。

《家教软件集锦》符合国情,权威性强。该光盘汇集了中国教育电子公司、国家教委全国中小学计算机教育研究中心等单位近年来推出的教育软件 150 余种,其中绝大多数通过教委及专家评审,符合教学要求,实用性强,是普及计算机知识,提高学习成绩的有力助手。

《家教软件集锦》覆盖面广,适合各种年龄需要。该光盘包括:操作入门系列、幼儿益智系列、中小学数学、语文、物理、化学、英语、生物辅助教学系列、智力游戏、各科知识等丰富内容。

《家教软件集锦》操作简便、物美价廉。该光盘所有软件均拥有合法版权,可通过主菜单在光盘上直接调用执行或装入硬盘运行,检索方便。该光盘市场零售价仅为￥80 元,平均每种软件仅合 0.5 元,物超所值,使您以较小的投资获取较大的收益

欢迎广大经销商再次与我们合作!

欢迎广大用户垂询、订购!

中国教育电子公司软件中心同时备有各种光盘,软盘正版软件上百种,欢迎选购!

联系单位:中国教育电子公司软件中心
联系地址:北京海淀区白石桥路甲 22 号(友谊宾馆对面)
电　　话:(010)62171649　BP:(010)68329933 呼 485　(010)64265588 呼 1247
邮　　编:100086
联 系 人:郑建锋　　李兵

大恒光盘中心开业

大恒光盘中心是中国大恒公司计算机音像技术分公司下属的，直接面向家庭电脑用户的专营店。它位于中关村中心地带目前最大的建筑物“中科大厦”中段二层。北临海淀颐宾楼，西向海淀邮局并与海淀图书城遥遥相望。营业面积达500平方米。它是目前国内具有音像制品经营权的几家公司之一，又是具有电子出版物经营权的以计算机技术为技术背景的专业店。在它的营业大厅内汇集了上千种的VCD、CD影碟，它同时还汇集了目前国内绝大多数的正版电子出版物及电脑软件。从它一开业，就成为了中关村地区正版光盘的中心。它以“经营正版制品，用市场的手段打击盗版”为己任。为了方便用户，大恒光盘中心还推出了以下特色服务。

一、面向家庭，实行每周七天营业，保证随时为您服务。

二、面向全社会免费赠阅《大恒光盘中心商品快讯》，让你足不出户就能了解最新的音像及电脑软件产品，方便您的选购。

三、为公司、企事业单位的批量购货提供送货上门的服务。

我们衷心的希望能与您携手起来，利用半年左右的时间将这里办成国内的最大经营音像制品和电子出版物及电脑软件的专营店。因此无论您是软件、硬件开发商还是经销商，无论您是在北京还是在外地都请立即与我们进行联系，我们将会与您密切合作、共创辉煌。此外，我们还会向您免费赠送《大恒光盘中心产品目录》，以便向您传递我们近期的营销信息。

中国大恒公司计算机音像技术分公司

地　址：中国北京海淀区海淀路80号

电　话：010－62628395　62628396　62628397

传　真：010－62628442

联系人：林煜　阎明川　宋海　林远　江卫强

信息回执单

顾客姓名：	顾客单位：
联系电话：	
传　　真：	通讯地址：
邮政编码：	
所需要的信息：	

凭此回执单九折优惠（复印有效）

天马座

《大众软件》广告询问卡

凡对本刊及其它兄弟刊物登出的各类广告需向有关公司联系的，请将此卡寄回我社(我们将代为转达)。

△ ______年______月《______》□彩色　□黑白　□报花广告

______公司(厂家)的______产品(技术)

希　望：□索取公司资料　□索取产品资料　□建立业务关系

□询问价格　□参加培训　□其它

读者姓名		职　称		职　务	
工作单位					
通信地址				邮　编	
联系电话			传　真		

此卡请寄：北京和平门邮局3056信箱(100051)《大众软件》杂志社

公关广告部　<收>

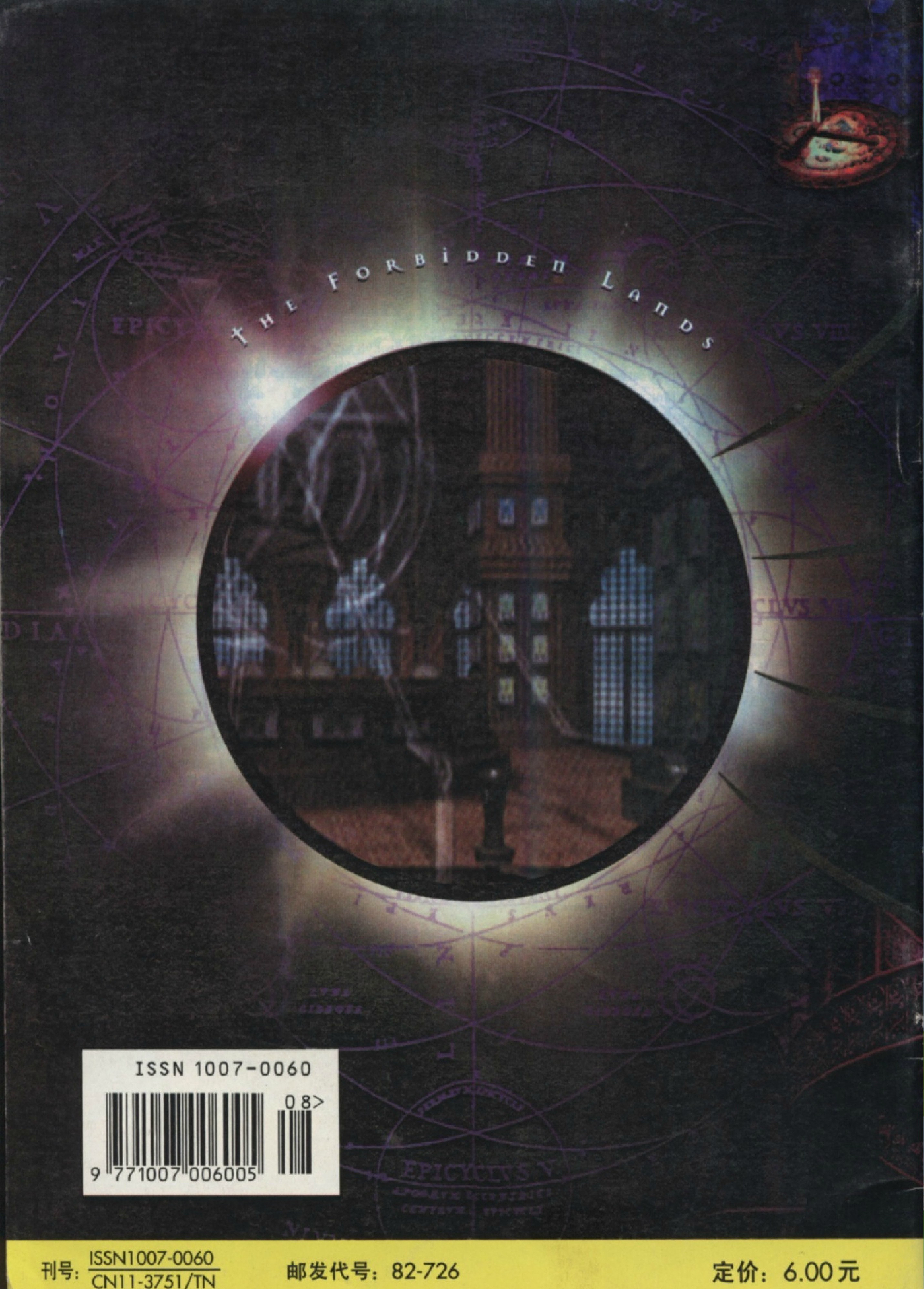
联系电话：(010)65266329　(复印有效)


銀河


飞将


IV


WING COMMANDER
THE PRICE OF FREEDOM



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号：82-726
定价：6.00元